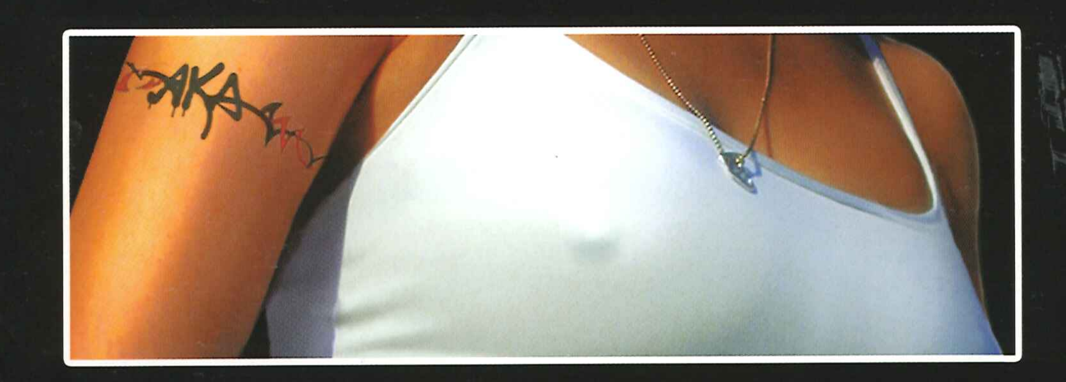


¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox. Edición Española
SÚPER CALENDARIO
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
ACCESO EXCLUSIVO
INDIANA JONES
POR FIN UN JUEGO A LA ALTURA DEL LEGENDARIO ARQUEÓLOGO
EL EMBLEMA DE XBOX LIVE
UNREAL CHAMPIONSHIP
Llega el *shooter* del futuro
REPORTAJE
DESCUBRE CUÁLES SERÁN LOS MEJORES JUEGOS DE 2003
23 NUEVOS ANÁLISIS
MEDAL OF HONOR
MANAGER DE LIGA 2003
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
MECHASSAULT
Y ADEMÁS: RALLY FUSION, NBA INSIDE DRIVE 2003, BMX XXX, TIGER WOODS 2003, BATTLE ENGINE AQUILA, WHACKED!...
NÚM. 11 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC EDICIONES
8 414090 226943 00011

¿QUIERES VER MÁS?



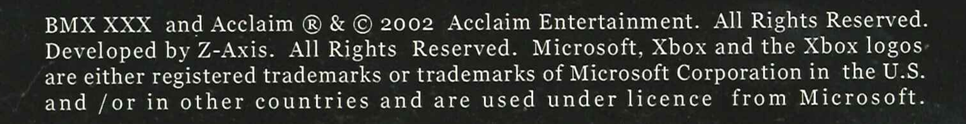


www.bmxxxx.com

Ya a la venta



aDeSe +18





31 de enero de 2003

www.revistaoficialxbox.net

DIRECTOR EDICIÓN ESPAÑOLA:
JOSÉ EMILIO BARBERO
(xbox.mad@mcediciones.es)
ORENSE, 11 · 28020 MADRID
TEL: 91 417 04 83 · FAX: 91 417 05 33

JEFA DE REDACCIÓN: ROSA DELAMO
(xbox.bcn@mcediciones.es)
PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

MAQUETACIÓN: CELIA MÍNGUEZ

FOTÓGRAFO: SEBASTIÁN ROMERO

COLABORADORES Y TRADUCTORES: ÀLEX VENTOSA, ANA FERNÁNDEZ, CARLES SIERRA, JOSÉ LUIS COTO, JOSÉ RAUL SOTOMAYOR, ALFREDO BIURRUN, RAÚL PÉREZ Y SABAS DELAMO.

CORRECCIÓN: MONTSE FLORENZA, MARTA CAPDEVILA

DIRECCIÓN EDITORIAL
EDITORA: SUSANA CADENA
GERENTE: JORDI FUERTES

PUBLICIDAD
DIRECTORA COMERCIAL:
CARMEN RUIZ
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 61
PUBLICIDAD:
JULIA LORENZO
(xbox.publicidad@mcediciones.es)
TEL: 91 417 05 11 · FAX: 91 417 05 18

SUSCRIPCIONES: MANUEL NÚÑEZ
(suscripciones@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 58 · FAX: 93 254 12 59

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
MC EDICIONES, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20 · 08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

IMPRESIÓN: ROTOGRAPHIC-GIESA
TEL: 93 415 07 99 · FAX: 93 217 36 97
DEPÓSITO LEGAL: B-2430-02
IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

DISTRIBUCIÓN:
COEDIS S.L.: AVENIDA DE BARCELONA, 225
MOLINS DE REI, BARCELONA
COEDIS MADRID: POLÍGONO INDUSTRIAL
LAS FRONTERAS. C/ ALCORCÓN, 9
TORREJÓN DE ARDOZ, MADRID

MC EDICIONES

EDITA
MC EDICIONES, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20 · 08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 63
www.mcediciones.es





Año bueno



SI BIEN no deja de ser todo un tópico, lo de «Año nuevo, año bueno» le va que ni pintado a la situación que se le presenta por delante a Xbox. A pesar de que todavía no se han ofrecido datos oficiales acerca de los resultados finales de la campaña navideña, lo que sí sabemos es que en todos los mercados internacionales a excepción de uno -Microsoft sigue tropezando con la misma piedra en Japón-, las ventas de Xbox han aumentado de forma realmente considerable.

Con este panorama, y contando con un catálogo de juegos suficientemente amplio con al menos una decena de títulos de primerísima fila, podemos dar ya por hecho que Xbox se ha consolidado en el mercado de las consolas y que sólo falta que se convierta por derecho propio en una de las plataformas líderes del mercado -algo que en Estados Unidos ya ha conseguido-.

Y creemos firmemente que este año 2003 reúne, en principio, todos los condicionamientos para que este salto cuantitativo se produzca y Xbox despegue definitivamente hasta el nivel que todos esperamos. Los hechos están ahí y basta echarle un vistazo al reportaje que hemos dedicado a los juegos que se lanzarán durante este año, o constatar que *Xbox Live* está conquistando otros mercados a pasos agigantados, para saber que durante los próximos meses la consola de Microsoft va a vivir algunos de los momentos más trascendentales de su corta pero intensa historia.

El hecho de que el lanzamiento de Xbox le haya supuesto a la compañía de Bill Gates perder unos cuantos millones de dólares -probablemente calderilla, teniendo en cuenta la fortuna personal de quién estamos hablando- no va a lograr, ni mucho menos, frenar el empeño que Microsoft ha puesto en lograr hacerse un hueco en el mercado de las consolas. De hecho, ya se especula con la astronómica cifra que se va a destinar para que Xbox siga su imparable camino hacia la cima.

Es evidente que la próxima puesta en funcionamiento del sistema *Xbox Live* es uno de los eventos decisivos en la trayectoria de Xbox en el mercado europeo. Por lo tanto, a partir del próximo 14 de marzo se desvelará en gran parte el potencial de la consola de Microsoft, incluso para luchar en frentes todavía tan vírgenes y tan difíciles como es el juego *on line* a través de banda ancha, especialmente en nuestro país, donde todos somos conscientes de la problemática existente con las líneas ADSL (precios elevados, tardanza en la instalación, servicios técnicos inoperantes, entre otros).

En cualquier caso, nosotros somos optimistas y creemos firmemente que *Xbox Live* va a suponer un punto y aparte, no sólo para Xbox sino también para el sector de las consolas en general, ya que probablemente no vuelva a ser lanzada al mercado otra máquina que no contemple este modo de juego. Tal vez el despegue del sistema no sea tan fulgurante como en Estados Unidos pero es probable que en un par de años crezca hasta niveles que ahora mismo nos costaría creer. En fin, una vez más, tiempo al tiempo...



José Emilio Barbero
Director









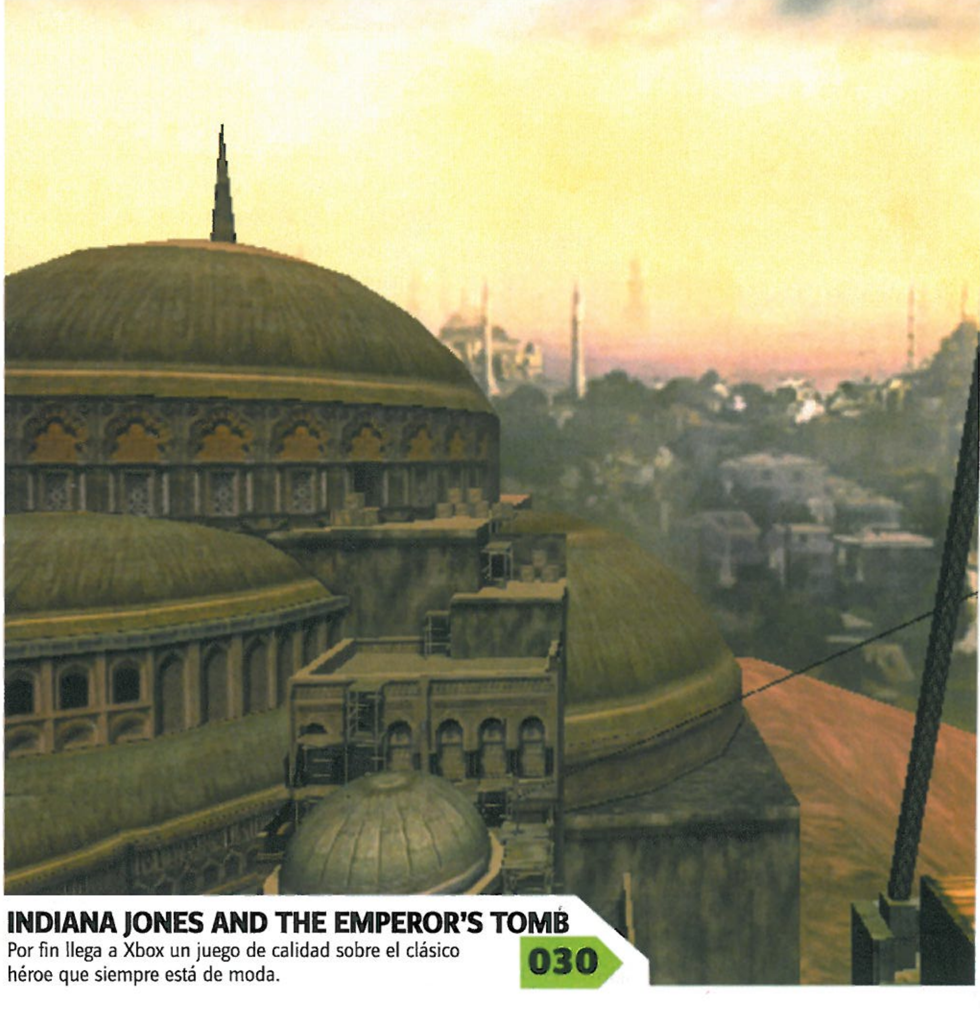


REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>11









HAVEN: CALL OF THE KING
Un joven atemorizado por misteriosos sueños que tiene que salvar el mundo. **004**



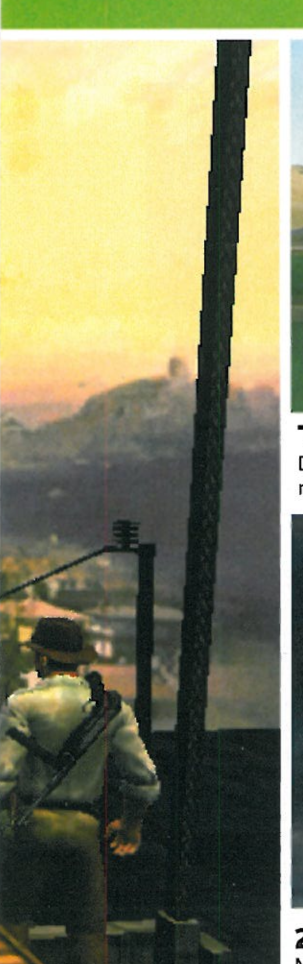
RALLY FUSION
Los coches de carreras tienen un nuevo título dispuesto a ocupar el lugar más alto. **056**



ROLLING
Patinar *on line*, uno de los aspectos más destacados del segundo título de Rage para Xbox. **006**



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
El segundo capítulo de la famosa trilogía ya tiene su versión en forma de videojuego. **060**





TIGER WOODS 2003
Disfruta del golf de la mano de uno de los mejores jugadores del mundo. **052**



2003: UNA ODISEA CONSOLERA
Ni el más optimista de los optimistas podía prever una lista de lanzamientos como la que presentamos para el año que acaba de empezar. **022**

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJES

ANÁLISIS

PLAY: MORE

DEMOS EN EL DVD
- Blinx
- ATV2
- Battle Engine Aquila
- Tiger Woods 2003
- Ghost Recon
- Quantum Redshift

PELÍCULAS EN EL DVD
- Reign Of Fire
- Phantom Crash
- Chase
- Tennis Masters Series 2003
- Dynasty Warriors 3
- Marvel Vs Capcom 2
- Ty The Tasmanian Tiger
- Lord Of The Rings
- ...Y más vídeos

HAVEN: CALL OF THE KING

IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ Te presentamos a Haven, cuya tarea consiste en salvar el mundo.

Una aventura fantástica a escala épica

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TRAVELLER'S TALES**
EDITOR: **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **FEBRERO 2003**
MULTIJUGADOR: **1**

SU PRODUCTOR, Arthur Parsons, describe *Haven: Call of the King* como el juego que Traveler's Tales siempre ha querido hacer, tanto por el aspecto como por las ambiciones y el ambiente en el que transcurre el juego. Los jugadores asumen el papel de Haven, un joven atemorizado por misteriosos sueños acerca de la leyenda de Golden Voice. Estas visiones nocturnas guardan una cierta relación con la liberación de su gente, que se halla esclavizada por el malvado Lord Vetch. Sí, tú eres el elegido para acabar con esta situación.

Al productor le gusta establecer un paralelismo entre el juego y la película *La Guerra de las Galaxias*, debido a su contenido épico y a la gran variedad de secuencias de acción. Pero, en este caso, la característica clave reside en que los tiempos de carga se han eliminado por completo. «Es un juego transparente porque se produce una carga y todo el tiempo restante lo empleas jugando. Los jugadores pasan de una situación de plataforma a una situación de jefe, para regresar de nuevo a la situación de plataforma. Más tarde se situarán sobre una lancha rápida, un *quad* saltarín, un tren, un avión e, incluso, una nave espacial», afirma Parsons. Además, el jugador podrá viajar desde el planeta en el que se halle a otro planeta y volver a realizar las mismas cosas sobre este último planeta. Y todo ello sin interrupciones.

A pesar de que esta aventura épica fantástica es un título multiplataforma, Traveller's Tales tendrá tiempo para optimizar la versión Xbox e, incluso, cabe la posibilidad de que incluya algunas características exclusivas. «De PlayStation ya no podemos sacar más cosas, mientras que con Xbox podemos hacer todo lo que hicimos para PlayStation, más algunos efectos visuales mejores», sostiene Parsons. Algunos de los aspectos nuevos que podremos ver de forma exclusiva en Xbox son las nubes volumétricas y los sistemas meteorológicos. Además, el aspecto del agua resulta mucho más avanzado que en PS2. Parsons asegura que «en muchos aspectos, la versión Xbox va a ser, por así decirlo, el hermano mayor más guapo». Pero para conseguir este objetivo, Traveler's Tales tiene que seguir trabajando en la versión Xbox, lo que significa que todavía pueden cambiar algunos elementos que no les gustaban demasiado en otras versiones. Todo para desarrollar un título para Xbox que, tal y como afirma el productor del juego, «constituya una experiencia de juego mucho más disfrutable». Excelente.



↑ En todos los mundos, los personajes te ayudarán siempre que puedan.



↑ Recuerda: SIN-TIEMPOS-DE-CARGA.



TRUCOS DEL OFICIO

EL TRANSCURRIR transparente del juego se debe a lo que Arthur Parsons llama «carga en segundo plano»: «En el pasado, algunos juegos han utilizado este truco, pero a escala mucho menor. Sin darle demasiada importancia, hay un nivel en el que aparece un ascensor. Una vez que los jugadores han recolectado diversos accesorios se hallan en condiciones de hacerlo funcionar. Se trata de un evento cronometrado, que tarda unos 25 segundos en completarse. Durante este tiempo, el jugador se halla en el ascensor, no puede ir a ninguna parte y tan solo hay una salida posible. De modo que mientras funciona el ascensor, nosotros podemos ir cargando el nivel siguiente detrás de la escena».




Encontrarás niveles exteriores e interiores extraordinarios.



Tendrás la ayuda de una gran diversidad de armas.



No se trata de ladrarle a la luna sino de llamar al rey.



Unos entornos sumamente detallados os entretendrán horas y horas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

En el DVD de *Haven* encontrarás algunos extras, como el proceso de su elaboración y entrevistas con los componentes del equipo de desarrollo. También encontrarás arte conceptual. «Nos hubiera gustado poner más cosas, pero nos estamos quedando sin espacio en el disco debido a que el juego es muy grande», afirma Parsons.

CURRICULO DE TALES

Traveller's Tales, empresa ubicada en el Reino Unido, hace once años que se dedica al desarrollo de juegos. Durante todo este tiempo, el equipo ha trabajado en juegos, entre los que se incluyen *Sonic R.*, *Toy Story 1* y *2*, *A Bug's Life* (*Bichos*) y, más recientemente, se responsabilizó de *Crash Bandicoot, The Wrath of Cortex*, juego publicado para Xbox.



Unas lucecitas de colores significan que está a punto de suceder algo bueno o que, por el contrario, que se avecina peligro.

ROLLING

Cálzate tus patines y disponte a peladear una experiencia *on line*

IMÁGENES EXCLUSIVAS

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **RAGE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2003**
JUGADORES: 1-8

ROLLING es el segundo juego de Rage que ya ha sido aprobado para *Xbox Live* (el primero fue *Lamborghini*) y, de hecho, este modo de juego constituye uno de los aspectos más interesantes de este título de patinaje. Según el productor del juego, Kristian Ramsay-Jones «*Xbox Live* constituye una parte esencial de *Rolling* ya que proporcionará a los jugadores la posibilidad de jugar todos contra todos desde cualquier ubicación geográfica». Ramsay-Jones añade de que «los jugadores podrán utilizar el editor de personajes del juego para crear el personaje que les apetezca y luego introducirlo en un juego en modo multijugador. Además, gracias al *Xbox Communicator* cada uno puede constituir su propia comunidad de amigos y repartir invitaciones mientras está jugando con otros juegos *Xbox Live*».

Los enfrentamientos multijugador abarcarán desde los modos habituales cara a cara hasta la posibilidad de robarle los puntos a tu oponente o adornar con pintadas el escenario de un nivel. «Hemos diseñado los juegos multijugador para que algunos requieran una gran habilidad para inventarse trucos mientras que otros apenas los requerirán, especifica Ramsay-Jones.

Pero el juego monojugador también posee una profundidad enorme: «Los únicos juegos de temática similar decentes aparecidos hasta ahora en Xbox son *Jet Set Radio Future* y *Aggresive Inline*», nos comentó Ramsay-Jones. «*Jet Set Radio Future* resulta asombroso, pero no constituye competencia directa, mientras que *Aggresive Inline* resulta entretenido pero no es tan profundo», aclara el productor del juego.

Ramsay-Jones y su equipo se han propuesto crear el «*Tony Hawk* del patinaje en línea», ya que han incluido todos los trucos de este deporte recreando espectáculos reales y proporcionando total libertad al jugador. «Disponemos de un editor de personajes que le da cien vueltas a cuanto se ha visto hasta ahora en cualquier otro juego. Permite a los jugadores mezclar rostros y cuerpos con los de otros personajes para crear el personaje que tenga el aspecto requerido». También hay tomas de vídeo y fotográficas, un modo «Career» impulsado por la reputación, más de 1.800 artículos de vestir y accesorios de todas las marcas deportivas, más de una hora de vídeo y 40 pistas de música. La creación de todo esto ha tenido ocupadas a 30 personas del equipo durante más de dos años.

↑ Ojo con tu equilibrio o esta virguería te puede romper el espinazo.



↑ Una sensación de vértigo de otro estilo.

ESTE DICIEMBRE, 4 ESTRENOS DE CINE PARA LA PEQUEÑA PANTALLA.


SPLINTER CELL


EL SEÑORDE DE LOS ANILLOS™


007 NIGHTFIRE


HARRY POTTER

Estas 4 fantásticas novedades se unen a una larga lista de juegos apasionantes ya disponibles. Si no tienes una Xbox, se te acabaron las excusas.



www.xbox.com/es SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

XBOX LIVE ARRASA EN USA

Más de 150.000 unidades del *Starter Kit* vendidas en menos de una semana



EXACTAMENTE un año después de que Xbox aterrizase en Estados Unidos, el día 15 de noviembre de 2002 fue el elegido para que el largamente esperado servicio *Xbox Live* empezase su andadura en tierras estadounidenses. Las buenas noticias no tardaron en llegar, ya que una semana después Microsoft anunciaba a bombo y platillo que en la primera semana se habían vendido más de 150.000 *Starter Kit*, convirtiéndose así en el primer servicio de banda ancha que supera los 100.000 abonados. Las estimaciones de Microsoft apuntan a que antes de que acabe el año habrá más de 200.000 usuarios disfrutando del juego *on line* de alta velocidad. Unas cifras que son realmente impresionantes.

Para confirmarlo, aquí van algunos datos obtenidos durante la primera semana de funcionamiento del servicio: a lo largo de esos días jugaron en *Xbox Live* más gente que la que asistió a las dos últimas *Super Bowls* y, además, se disputaron más partidas en esa semana que partidos en toda la historia de la Liga Nacional de Fútbol, la Asociación Nacional de Baloncesto, la Liga Nacional de Hockey y la Gran Liga de Béisbol juntas. Se completaron más de 5 millones de partidas -aproximadamente 500 por minuto- y se disfrutaron más de un millón de horas de tiempo de juego (unos 114 años en sólo una semana). Casi nada.

Por un precio de 49.95 dólares, los usuarios de Xbox de Canadá y Estados Unidos han podido obtener su *Starter Kit*, compuesto por un auricular con micrófono *Xbox Communicator* y dos versiones *on line* de prueba de los juegos *MotoGP* y *Whacked!*. Además, los estadounidenses han podido disfrutar en línea de los otros nueve juegos que ya se pueden utilizar con este servicio, entre ellos *Unreal Championship*, *MechAs-sault*, *NBA 2K3*, *NFL 2K3* y *NHL 2K3*.

Como resultado de este acontecimiento, las ventas de juegos en Estados Unidos han crecido en un 120% y las ventas de consolas Xbox ha experimentado también un notable aumento del 18%, sólo en la semana siguiente al lanzamiento de *Xbox Live*.

Ahora todos los ojos están puestos en el mercado europeo, donde la fase de prueba del servicio comenzó en el Reino Unido, Francia y Alemania el día 30 de noviembre, aunque el lanzamiento oficial en el resto de países no está previsto hasta el próximo 14 de marzo. De momento, todo apunta a que se convertirá en un bombazo que catapultará definitivamente a Xbox.



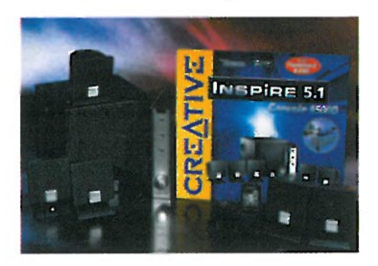


COMO EN EL CINE

Creative lanza un sistema de altavoces que explota al máximo el sonido de Xbox



UNA DE LAS PREGUNTAS que con más frecuencia nos realizan nuestros lectores es cómo pueden sacar el máximo partido a las capacidades sonoras de Xbox y, en concreto, qué sistema de altavoces pueden adquirir para disfrutar al máximo del sistema Dolby Digital. Aunque no es la única opción del mercado, Creative ha empezado a comercializar un sistema de altavoces denominado Inspire 5.1 Console 5500D, que responde de forma contundente a los preguntas anteriores. Sus características así lo confirman: compatible con cualquier formato de sonido multicanal hasta 5.1, potencia de 48 Vatios RMS, compuesto por cinco altavoces satélite acústicamente equilibrados, junto con un *subwoofer* reforzado y de madera, posee módulo decodificador Dolby Digital con entrada analógica, digital coaxial y digital óptica e incluye mando a distancia. Su precio ronda los 210 euros.





SHENMUE II LLEGARÁ A ESPAÑA

Microsoft lo distribuirá en nuestro país en la primavera de 2003



FINALMENTE, después de cientos de rumores, ya podemos confirmar la noticia: *Shenmue II*, el popular juego de Sega que deslumbró a su paso por Dreamcast, va a llegar a Xbox. El juego, que sólo va a ser editado en versión inglesa, llegará esta primavera a nuestro país. Con *Shenmue II* podremos disfrutar en Xbox de una de las mejores aventuras que jamás se ha creado para consola.

Shenmue II no será el único título de Sega distribuido por Microsoft ya que el gigante de Seattle también va a ser el encargado de distribuir el extravagante y divertido juego de acción *ToeJam & Earl III*.



Ryo llega por fín a Xbox.



«No, no firmo autógrafos.»

TRIO DE NOVEDADES

Jaleco trabaja en tres nuevos proyectos para Xbox



TRES SON los juegos que Jaleco editará para Xbox durante los primeros meses de este nuevo año: *Nightcaster II*, *Pulse Racer* y *Super Bubble Pop*.

El primero de ellos es la secuela de *Nightcaster*, un juego que combinaba la acción y la magia y que, la verdad, no obtuvo deslumbrantes puntuaciones en los medios especializados. Lejos de desanimarse, con esta segunda parte Jaleco propone reponer a los usuarios de Xbox el mal sabor de boca que dejó la primera entrega.

Por su parte, *Pulse Racer* es un juego de carreras futurista que, además, posee un componente de lucha en su desarrollo, ya que podremos utilizar diversas armas junto con nuestro propio cuerpo para obtener ventaja sobre los pilotos rivales.

Por último, *Super Bubble Pop* es un juego tipo *puzzle* -género hasta el momento escasamente abordado en Xbox- que combina elementos de varios juegos clásicos como *Tetris* o *Columns* y, en especial, de *Bubble Bobble* -como ya indica su propio nombre-.



Super Bubble Pop.



Pulse Racer.

Breves

CÓMO LLEVADO POR EL DEMONIO
Interplay y Vivendi han anunciado conjuntamente el desarrollo de una versión para Xbox del juego *Run Like Hell*, un clásico survival horror que ya fue editado con notable éxito para PS2. Se espera que esté disponible en la primavera de 2003.

DE LA TELE A XBOX
Una de las series que actualmente más éxito tiene en nuestro país, *CSI: Crime Scene Investigation*, va contar en breve con su propio videojuego. Este título será posible gracias al acuerdo firmado entre Ubi Soft, CBS Consumer Products y Alliance Atlantis.

MATRIX MÁS CERCA
El esperado juego basado en la película de los hermanos Wachowski ya tiene fecha: Infogrames ha anunciado que empezará a comercializarse para Xbox el próximo 15 de mayo de 2003. Un mes después saldrán las versiones para el resto de plataformas.

FUSIÓN DE SQUARE Y ENIX
Dos de las compañías japonesas desarrolladoras más importantes se han fusionado. Como resultado, el porcentaje del accionariado de Sony en Square ha quedado reducido a un 8,4%, lo que podría abrir las puertas a que la compañía resultante se lance a desarrollar juegos para otras plataformas además de PlayStation.

SECUELA DE ODDWORLD
Después de que *Munch's Oddysee* deslumbrase a su paso por Xbox, sus desarrolladores, Oddworld Inhabitants, han anunciado que el próximo capítulo de la serie, que aún no tiene nombre, será lanzado a finales de 2003.

DE DREAMCAST A XBOX
Sega ha desvelado parte de sus lanzamientos para Xbox en 2003. Entre ellos figuran varios juegos procedentes de Dreamcast como *Illbleed*, *Rent a Hero*, *Blue Stinger* y *Dynamite Deka 2*, que serán editados dentro de un sello bautizado como CoolCool.

CTHULHU SE HACE JUEGO
Headfirst está trabajando en un juego inspirado en la oscura y terrorífica obra de H.P. Lovecraft, en concreto en los mitos de Cthulhu. El juego será un *survival horror* y ha sido bautizado como *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Heart*.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
2003	CRIMSON SKIES	MICROSOFT	MICROSOFT
	MOTO X	KONAMI	KONAMI
	LOTUS CHALLENGE	TITUS	VIE
	VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM
	FROGGER CLASSIC	KONAMI	KONAMI
	RACING EVOLUZIONE	MILESTONE	INFOGRAMES
	SHINING LORE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	STEEL BATTALION	CAPCOM	CAPCOM
	STAR WARS GALAXIES	LUCASARTS	LUCASARTS
	WWE: CRUSH HOUR	PACIFIC COAST	THQ
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	CRIMSON SEAS	KOEI	POR CONFIRMAR
	LAMBORGHINI	RAGE	RAGE
	TWIN CALIBER	RAGE	RAGE
	PSYCHONAUTS	DOUBLE FINE	MICROSOFT
	DUNGEONS AND DRAGONS	INFOGRAMES	INFOGRAMES
	ALTER ECHO	POR CONFIRMAR	THQ
	EVIL DEAD: BOOMSTICK	POR CONFIRMAR	THQ
	AMPED 2	MICROSOFT	MICROSOFT
	PROJECT BGE	POR CONFIRMAR	UBI SOFT
	WOLVERINE'S REVENGE	GENEPOOL	ACTIVISION
	TRUE CRIME: STREETS OF LA	LUXOFLUX	ACTIVISION
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	XIII	UBI SOFT	UBI SOFT
	BC	INTREPID ENTERTAINMENT	MICROSOFT
	COPS	FOX	VIVENDI
	VIRTUA FIGHTER 4.1	AM2	SEGA
	OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	PHANTASY STAR ONLINE	SONIC TEAM	SEGA
	INDIANA JONES	THE COLLECTIVE	LUCASARTS
	SHENMUE 2	AM2	SEGA
	ULTIMATE BLADE DARKNESS	REBEL ACT	CODEMASTERS
	GLADIUS	POR CONFIRMAR	LUCASARTS
	SHAYDE	POR CONFIRMAR	METRO 3D
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO 3D
	BATTLE ENGINE AQUILA	LOST TOYS	INFOGRAMES
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	LEGION	SEVEN STUDIOS	MIDWAY
	DUALITY	TRILOBYTE GRAPHICS	PHANTAGRAM
	KINGDOM UNDER FIRE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	STRIDENT	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	RESTAURANT MANAGING SIM	POR CONFIRMAR	PHANTAGRAM
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	STATE OF EMERGENCY	VIS	TAKE 2
	ROBOTECH	TDK INTERACTIVE	TDK INTERACTIVE
	MERCEDES BENZ	SYNETEC	TDK INTERACTIVE
	SHREK 2	POR CONFIRMAR	TDK INTERACTIVE
	CHARLIE'S ANGELS	POR CONFIRMAR	UBI SOFT
	FUTURAMA	KEMCO	SCI
	COMANCHE	POR CONFIRMAR	NOVALOGIC
	RED FACTION 2	VOLITION	THQ
	SERIOUS SAM	CROTEAM	TAKE 2
	STARSKY AND HUTCH	POR CONFIRMAR	EMPIRE
	BIG MUTHA TRUCKERS	EUTECHNYX	EMPIRE
	SMASHING DRIVE	NAMCO	NAMCO
	BLACK SKIES	IROCK INTERACTIVE	POR CONFIRMAR
	DEUS EX 2	ION STORM	EIDOS
	THIEF 3	ION STORM	EIDOS
	TEAM SAS	RAGE	RAGE
	RETURN TO WOLFENSTEIN	NERVE SOFTWARE	ACTIVISION
	QUAKE 4	ID	ACTIVISION
	KELLY SLATER'S PRO SURFER	ACTIVISION	ACTIVISION
	ORCHID	ARGONAUT	POR CONFIRMAR
	DOMINION	PHAROAH	POR CONFIRMAR
	ONIMUSHA 2	CAPCOM	CAPCOM
	MISSION IMPOSSIBLE	PARADIGM	INFOGRAMES
	FREEKSTYLE	EA BIG	ELECTRONIC ARTS
	PANZER DRAGOON ORTA	SMILEBIT	SEGA
	BLACK AND WHITE: NEXT GEN	LIONHEAD	EA
	UNREAL 2	EPIC GAMES	INFOGRAMES

fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



LA LISTA de este mes ha sufrido un cambio espectacular respecto al mes pasado. Tan sólo *Halo* se mantiene entre los diez juegos más vendidos. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. SPLINTER CELL
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR:**UBI SOFT MONTREAL**
El galardonado juego que pretende convertirse en el mejor título de Xbox.

2. TOM CLANCY'S GHOST RECON
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **RED STORM**
Uno de los primeros juegos que te permitirá disputar partidas al lado o frente a tus colegas.

3. FIFA 2003
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
Descubre la que presume de ser la mejor versión de esta saga.

4. UNREAL CHAMPIONSHIP
EDITOR: **INFOGRAMES** DESARROLLADOR: **DIGITAL EXTREMES**
Llega a Xbox la nueva generación de los juegos *deathmatch* multijugador.

5. BLINX
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **ARTOON**
El simpático gato que tiene el poder de controlar el tiempo.

6. THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **BETHESDA SOFTWORKS**
El universo Morrowind va a vivir una de las mejores aventuras de rol en Xbox.

7. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EDITOR: **VIVENDI UNIVERSAL** DESARROLLADOR: **WXP**
Los seguidores de la épica saga de J.R.R. Tolkien están de enhorabuena.

8. NBA LIVE 2003
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
Regresa a Xbox el baloncesto de los chicos malos de Estados Unidos.

9. HALO
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BUNGIE**
El juego insignia de Xbox y uno de los mejores *shooters* jamás realizados.

10. MECHASSAULT
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **DAY 1 STUDIOS**
El juego de *mech* clasificado como un *shooter* futuro en tercera persona.

ESTADÍSTICAS XBOX

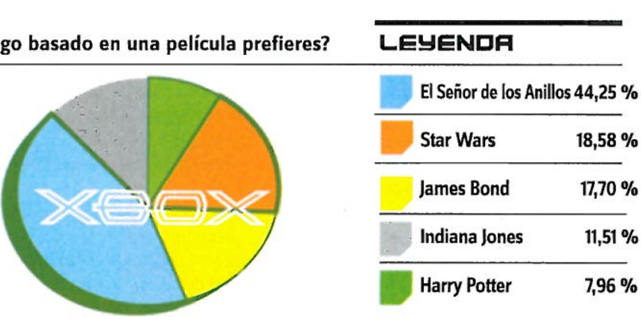
¿Qué piensas del precio de los videojuegos?



LEYENDA

Muy caro	79,75 %
Caro	15,29 %
Normal	2,07 %
Barato	2,89 %

¿Qué juego basado en una película prefieres?



LEYENDA

El Señor de los Anillos	44,25 %
Star Wars	18,58 %
James Bond	17,70 %
Indiana Jones	11,51 %
Harry Potter	7,96 %

Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Sudor, lágrimas... y sangre, mucha sangre

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: MIDWAY
FECHA DE LANZAMIENTO: FEBRERO 2002



MORTAL KOMBAT llegó por primera vez al mercado de los videojuegos en 1992 y, desde entonces, ha sufrido un extenso historial de altibajos. Ahora, Midway está empeñada en devolverle todo su esplendor y convertirle en uno de los mejores juegos de lucha jamás creados. Su objetivo no es otro -ni más ni menos- que el de «redefinir el género». Para conseguirlo, esta quinta entrega viene acompañada de un renovado motor gráfico y una extensa lista de llamativas novedades.

La mayor aportación de esta nueva entrega a la ya veterana saga es el nuevo sistema de movimientos de combate, que consigue que cada personaje tenga tres estilos diferentes de lucha. Dos de ellos están basados en el clásico modo de combate cuerpo a cuerpo, mientras que en el otro podremos utilizar diversas armas. Pasar de uno a otro es muy sencillo,basta con pulsar el gatillo izquierdo del controlador.

De esta forma, es posible utilizar en plena lucha enormes espadas ninja, aunque conviene tener en cuenta que cada estilo de combate tiene sus ventajas y sus inconvenientes, ya que ninguna de las técnicas es infalible. Sólo la adecuada combinación de los diversos movimientos disponibles -con todo tipo de combos incluidos- nos otorgará la victoria.

Se ponen a nuestra disposición cuatro modos de juego diferentes, entre los que destaca especialmente un nuevo modo «Konquest». Si lo escogemos, nuestro personaje se lanzará a un peculiar peregrinaje espiritual gracias al cual irá aprendiendo todos y cada uno de los secretos de los diferentes movimientos de ataque o bloqueo que existen.

Como era de esperar, los diversos *fatalities*, gracias a los cuales podremos rematar a nuestros adversarios de las formas más variadas y crueles, cobran especial protagonismo en el juego. El resto de los efectos son igual de espectaculares, incluido el auténtico baño de sangre que «aderezará» todos y cada uno de los combates.

Y, por supuesto, los personajes más conocidos de la saga, como Scorpion, Sub-Zero, Sonya o Raiden no faltarán a la cita.



Apología del mamporro al estilo de la vieja escuela. Qué gozada.



Ni rastro del gore de *Mortal Kombat*. Engañosa imagen.



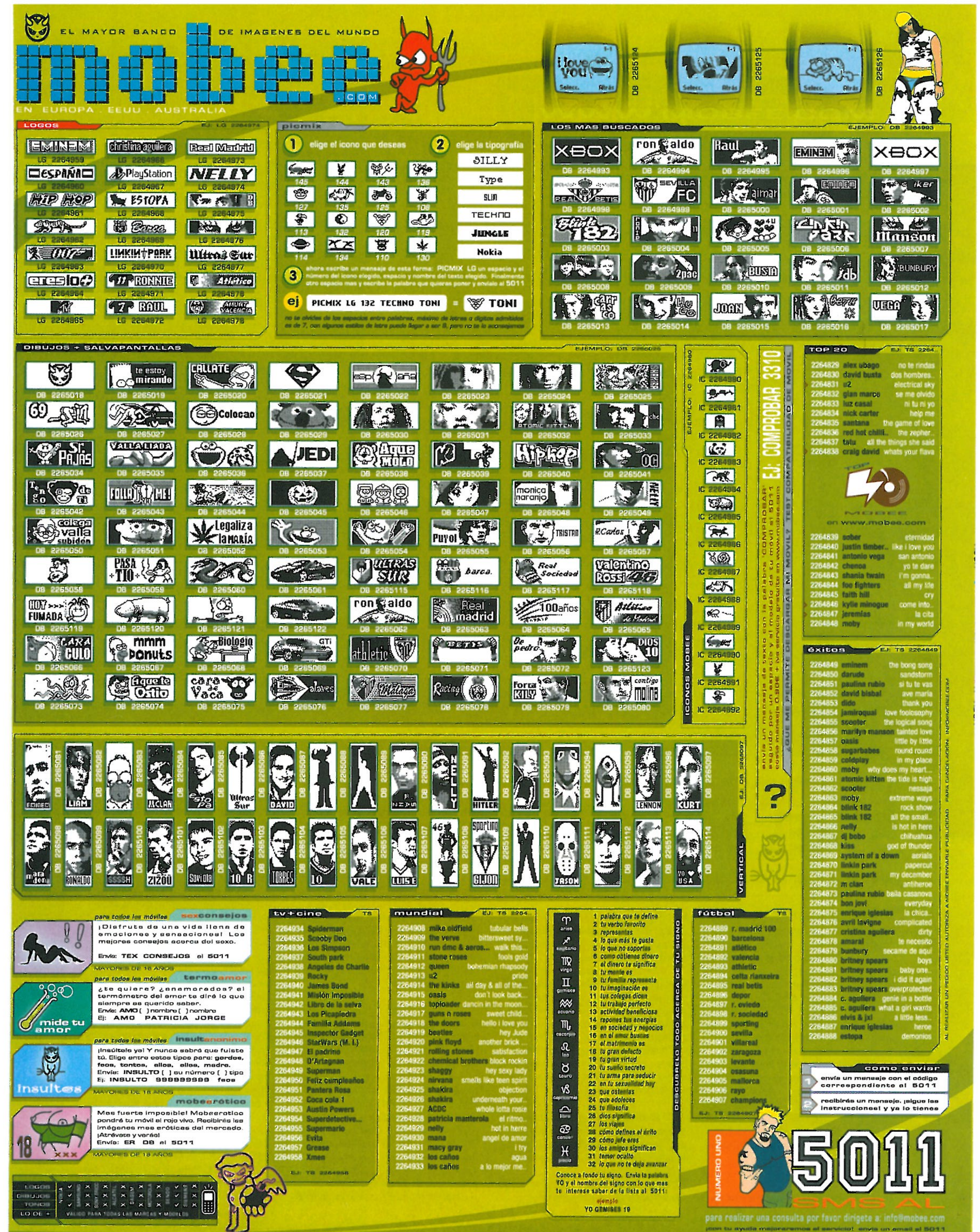
Tan atractivas como mortíferas. No te pongas a su alcance.



Cada personaje posee movimientos especiales.



Utilizaremos diversas armas durante el combate.



EL MAYOR BANCO DE IMAGENES DEL MUNDO
mobee .COM
EN EUROPA . EEUU . AUSTRALIA
DB 2265124
DB 2265125
DB 2265126
LOGOS
EJ: LG 2264974
LG 2264959 LG 2264966 LG 2264973
LG 2264960 LG 2264967 LG 2264974
LG 2264961 LG 2264968 LG 2264975
LG 2264962 LG 2264969 LG 2264976
LG 2264963 LG 2264970 LG 2264977
LG 2264964 LG 2264971 LG 2264978
LG 2264965 LG 2264972 LG 2264979
picmix
1 elige el icono que deseas
2 elige la tipografía
145 144 143 136
127 135 125 108
113 132 120 119
114 134 110 130
SILLY
Type
SLIM
TECHNO
JUNGLE
Nokia
3 ahora escribe un mensaje de esta forma: PICMIX LG un espacio y el número del icono elegido, espacio y nombre del texto elegido. Finalmente otro espacio mas y escribe la palabra que quieras poner y envíalo al 5011
ej PICMIX LG 132 TECHNO TONI = TONI
no te olvides de los espacios entre palabras, máximo de letras o digitos admitidos es de 7, con algunos estilos de letra puede llegar a ser 8, pero no te lo aconsejamos
LOS MAS BUSCADOS
EJEMPLO: DB 2264993
DB 2264993 DB 2264994 DB 2264995 DB 2264996 DB 2264997
DB 2264998 DB 2264999 DB 2265000 DB 2265001 DB 2265002
DB 2265003 DB 2265004 DB 2265005 DB 2265006 DB 2265007
DB 2265008 DB 2265009 DB 2265010 DB 2265011 DB 2265012
DB 2265013 DB 2265014 DB 2265015 DB 2265016 DB 2265017
DIBUJOS + SALVAPANTALLAS
EJEMPLO: DB 2265025
DB 2265018 DB 2265019 DB 2265020 DB 2265021 DB 2265022 DB 2265023 DB 2265024 DB 2265025
DB 2265026 DB 2265027 DB 2265028 DB 2265029 DB 2265030 DB 2265031 DB 2265032 DB 2265033
DB 2265034 DB 2265035 DB 2265036 DB 2265037 DB 2265038 DB 2265039 DB 2265040 DB 2265041
DB 2265042 DB 2265043 DB 2265044 DB 2265045 DB 2265046 DB 2265047 DB 2265048 DB 2265049
DB 2265050 DB 2265051 DB 2265052 DB 2265053 DB 2265054 DB 2265055 DB 2265056 DB 2265057
DB 2265058 DB 2265059 DB 2265060 DB 2265061 DB 2265115 DB 2265116 DB 2265117 DB 2265118
DB 2265119 DB 2265120 DB 2265121 DB 2265122 DB 2265062 DB 2265063 DB 2265064 DB 2265065
DB 2265066 DB 2265067 DB 2265068 DB 2265069 DB 2265070 DB 2265071 DB 2265072 DB 2265123
DB 2265073 DB 2265074 DB 2265075 DB 2265076 DB 2265077 DB 2265078 DB 2265079 DB 2265080
EJEMPLO: IC 2264980
IC 2264980 IC 2264981 IC 2264982 IC 2264983 IC 2264984 IC 2264985 IC 2264986 IC 2264987 IC 2264988 IC 2264989 IC 2264990 IC 2264991 IC 2264992
ICONOS MOBEE
EJ: COMPROBAR 3310
envía un mensaje de texto con la palabra 'COMPROBAR' seguido por un espacio y el modelo de tu movil al 5011
¿QUE ME PERMITE DESCARGAR MI MOVIL? TEST COMPATIBILIDAD DE MOVIL
?
EJ: DB 2265097
VERTICAL
TOP 20
EJ: TS 2264
2264829 alex ubago no te rindas
2264830 david busta dos hombres..
2264831 u2 electrical sky
2264832 gian marco se me olvido
2264833 luz casal ni tu ni yo
2264834 nick carter help me
2264835 santana the game of love
2264836 red hot chilli.. the zepher..
2264837 tatu all the things she said
2264838 craig david whats your flava
TOP MOBEE
en www.mobee.com
2264839 sober eternidad
2264840 justin timber.. like i love you
2264841 antonio vega san antonio
2264842 chenoa yo te dare
2264843 shania twain i'm gonna..
2264844 foo fighters all my life
2264845 faith hill cry
2264846 kylie minogue come into..
2264847 jeremias la cita
2264848 moby in my world
éxitos
EJ: TS 2264849
2264849 eminem the bong song
2264850 darude sandstorm
2264851 paulina rubio si tu te vas
2264852 david bisbal ave maría
2264853 dido thank you
2264854 jamiroquai love foolosophy
2264855 scooter the logical song
2264856 marilyn manson tainted love
2264857 oasis little by little
2264858 sugarbabes round round
2264859 coldplay in my place
2264860 moby why does my heart...
2264861 atomic kitten the tide is high
2264862 scooter nessaja
2264863 moby extreme ways
2264864 blink 182 rock show
2264865 blink 182 all the small..
2264866 nelly is hot in here
2264867 dj bobo chihuahua
2264868 kiss god of thunder
2264869 system of a down aerials
2264870 linkin park papercut
2264871 linkin park my december
2264872 m clan antiheroe
2264873 paulina rubio baila casanova
2264874 bon jovi everyday
2264875 enrique iglesias la chica..
2264876 avril lavigne complicated
2264877 cristina aguilera dirty
2264878 amaral te necesito
2264879 bunbury secame de aqui
2264880 britney spears boys
2264881 britney spears baby one..
2264882 britney spears i did it again
2264883 britney spears overprotected
2264884 c. aguilera genie in a bottle
2264885 c. aguilera what a girl wants
2264886 elvis & jxl a little less..
2264887 enrique iglesias heroe
2264888 estopa demonios
AL REALIZAR UN PEDIDO USTED AUTORIZA A MOBEE ENVIARLE PUBLICIDAD PARA CANCELACIÓN INFO@MOBEE.COM
para todos los móviles sexconsejos
¡Disfruta de una vida llena de emociones y sensaciones! Los mejores consejos acerca del sexo.
Envía: TEX CONSEJOS al 5011
MAYORES DE 18 AÑOS
para todos los móviles termoamor
¿te quiere? ¿enamorados? el termómetro del amor te dirá lo que siempre as querido saber.
Envía: AMO ( ) nombre ( ) nombre
Ej: AMO PATRICIA JORGE
mide tu amor
para todos los móviles insultanonimo
¡Insúltele ya! Y nunca sabrá que fuiste tú. Elige entre estos tipos para: gordos, feos, tontos, ellos, ellas, madre.
Envía: INSULTO ( ) su número ( ) tipo
Ej: INSULTO 999999999 feos
insultos
MAYORES DE 18 AÑOS
mobeerótico
Mas fuerte imposible! Mobeerotico pondrá tu móvil al rojo vivo. Recibirás las imágenes mas eróticas del mercado. ¡Atrévete y verás!
Envía: ER DB al 5011
18 XXX
MAYORES DE 18 AÑOS
LOGOS
DIBUJOS
TONOS
LO DE +
NOKIA
VALIDO PARA TODAS LAS MARCAS Y MODELOS
tv+cine
TS
2264934 Spiderman
2264935 Scooby Doo
2264936 Los Simpson
2264937 South park
2264938 Angeles de Charlie
2264939 Rocky
2264940 James Bond
2264941 Misión Imposible
2264942 Libro de la selva
2264943 Los Picapiedra
2264944 Familia Addams
2264945 Inspector Gadget
2264946 StarWars (M. I.)
2264947 El padrino
2264948 D'Artagnan
2264949 Superman
2264950 Feliz cumpleaños
2264951 Pantera Rosa
2264952 Coca cola 1
2264953 Austin Powers
2264954 Superdetective...
2264955 Supermario
2264956 Evita
2264957 Grease
2264958 Xmen
EJ: TS 2264956
mundial
EJ: TS 2264
2264908 mike oldfield tubular bells
2264909 the verve bittersweet sy...
2264910 run dmc & aeros... walk this...
2264911 stone roses fools gold
2264912 queen bohemian rhapsody
2264913 u2 pride
2264914 the kinks all day & all of the...
2264915 oasis don't look back...
2264916 toploader dancin in the moon...
2264917 guns n roses sweet child...
2264918 the doors hello i love you
2264919 beatles hey Jude
2264920 pink floyd another brick ...
2264921 rolling stones satisfaction
2264922 chemical brothers block rockin
2264923 shaggy hey sexy lady
2264924 nirvana smells like teen spirit
2264925 shakira objection
2264926 shakira underneath your...
2264927 ACDC whole lotta rosie
2264928 patricia manterola el ritmo..
2264929 nelly hot in herre
2264930 mana angel de amor
2264931 macy gray i try
2264932 los caños agua
2264933 los caños a lo mejor me..
aries sagitario virgo geminis acuario escorpio leo tauro capricornio libra cancer piscis
1 palabra que te define
2 tu verbo favorito
3 representas
4 lo que más te gusta
5 lo que no soportas
6 como obtienes dinero
7 el dinero te significa
8 tu mente es
9 tu familia representa
10 tu imaginación es
11 tus colegas dicen
12 tu trabajo perfecto
13 actividad beneficiosa
14 repones tus energías
15 en sociedad y negocios
16 en el amor buscas
17 el matrimonio es
18 tu gran defecto
19 tu gran virtud
20 tu sueño secreto
21 tu arma para seducir
22 en tu sexualidad hay
23 que ostentas
24 que adoleces
25 tu filosofía
26 dios significa
27 los viajes
28 cómo defines el éxito
29 cómo jefe eres
30 los amigos significan
31 temor oculto
32 lo que no te deja avanzar
DESCUBRELO TODO ACERCA DE TU SIGNO
Conoce a fondo tu signo. Envía la palabra YO y el nombre del signo con lo que mas te interese saber de la lista al 5011:
ejemplo
YO GEMINIS 19
fútbol
TS
2264889 r. madrid 100
2264890 barcelona
2264891 atlético
2264892 valencia
2264893 athletic
2264894 celta rianxeira
2264895 real betis
2264896 depor
2264897 r. oviedo
2264898 r. sociedad
2264899 sporting
2264900 sevilla
2264901 villareal
2264902 zaragoza
2264903 levante
2264904 osasuna
2264905 mallorca
2264906 rayo
2264907 champions
EJ: TS 2264907
como enviar
1 envía un mensaje con el código correspondiente al 5011
2 recibirás un mensaje. ¡sigue las instrucciones! y ya lo tienes
NUMERO UNO
5011
SMS AL
para realizar una consulta por favor dirigete a: info@mobee.com
¡con tu ayuda mejoraremos el servicio! envía un email al 5011 con tu consulta, reclamación, opinión, ideas etc. A tu disposición
en www.mobee.com te ofrecemos una gran variedad de dibujos, logos, tonos y servicios para tu móvil
coste por mensaje de 0,90€ + IVA
válido para operadores movistar, amena y vodafone



↑ La impresionante visión del puesto de mando de un Tanque Vertical.

DENTRO DE: STEEL BATTALION

Elementos para construir un monstruo mech



ATSUSHI INABA es el productor de Production Studio 4, de Capcom, y el responsable de crear el asombroso mundo *mech* que aparece en *Steel Battalion*. Con anterioridad, todos hemos visto juegos *mech* sobre una gran diversidad de plataformas, pero ninguno se parece, ni de lejos, al estilo visual y carácter deslumbrante del último proyecto Xbox de Capcom. Mención aparte merece ese enorme controlador de 40 botones....

Todavía no se anunciado una fecha específica de lanzamiento del conjunto formado por el juego y el controlador, pero ello no ha constituido impedimento alguno para que el productor Atsushi Inaba empezara a hablar sobre el tan esperado juego.

Revista Oficial Xbox Edición Española: Los robots gigantes constituyen una de las imágenes más populares dentro del ámbito del ocio japonés. ¿Cuál cree que es la visión que tiene el resto del mundo del género *mech*?
Atsushi Inaba: Obviamente, existe un mercado sólido en todo el mundo, constituido por los entusiastas de los robots gigantes. *Steel Battalion* es algo que nosotros queríamos presentar en calidad de género completamente nuevo, dotado con nuevas sensaciones. Realmente no estamos siguiendo la misma pauta de los juegos *mech* existentes, como pueden ser *Virtual On* o *Armoured Core*.

ROX: El diseño de *Steel Battalion* resulta inusualmente futurista, sin que por ello deje de resultar plausible. ¿Qué fue lo que impulsó el concepto de estas máquinas enormes?
AI: En primer lugar, los robots habituales dentro de los esquemas «anime», y en otros juegos tanto los heroicos como los reales, no nos influenciaron en absoluto ya que nosotros no queríamos hacer algo que ya resultara familiar. Así que tomamos como referencia diversos tanques y vehículos industriales, como tractores y bulldozers, y los fuimos ampliando. Al final, hemos conseguido que haya una gran diversidad de armas adaptadas específicamente a cada Tanque Vertical que pilotes, pero tendrás que comprarlas a medida que el juego avance y añadirlas a tu *stock*. Estamos seguros de que este estilo no agradará a todos los jugadores, pero queremos atraer al tipo de gente al que le gusta que sus juegos resulten incisivos por su calidad.

ROX: El controlador es uno de los periféricos más impresionantes que jamás hayamos visto. ¿Cuál fue la reacción de Microsoft cuando sugeristeis hacer una cruceta tan enorme y distinta?
AI: Empezamos a trabajar en el juego sin proporcionar detalles exactos a la dirección de Microsoft. Por supuesto que les dijimos que utilizaría un controlador específico, pero por aquel entonces tan sólo les dije que íbamos a utilizar un controlador dotado con varios botones. Así sucedieron las cosas. Lo cierto es que procedimos de forma algo furtiva. Hicimos un modelo a escala, totalmente funcional, pero tan sólo para nuestro propio uso. Cuando lo vio la dirección de Microsoft todos se mostraron sorprendidos, pero pensaron que podría ser interesante. Algunos de sus integrantes estaban muy preocupados en términos de negocio, pero el juego les gustó tanto que obtuvimos luz verde para seguir adelante.

ROX: ¿Cómo enfocasteis el desarrollo del controlador y qué funciones debería incluir?
AI: El objetivo se centraba en disponer de una mezcla de funciones indispensables y de funciones divertidas. Por mi parte, quería que el controlador dispusiera de muchos interruptores para que la gente pudiera disfrutar contemplando cómo jugaban los demás. La parte divertida debería estar constituida por los interruptores que tan sólo sirven para inicializar los diversos sistemas presentes en los tanques verticales. No sirven para nada más, pero pensamos que contribuirían a proporcionar buenas sensaciones y que resultarían interesantes para el juego.

ROX: ¿Estáis preocupados por el hecho de que su tamaño y su posible precio influyan de forma negativa en su venta?
AI: Todo lo contrario. Lo que queremos es que la gente que realmente disfruta con los juegos *mech* compre *Steel Battalion*.





↑ ¡Fíjate qué tamaño!



↑ Un TV da en el blanco desde cualquier distancia.

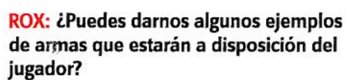
↑ La visión nocturna aporta un interés especial.

← Cerca de 40 botones de locura.

No queremos en absoluto poner en peligro esta experiencia. Por eso, este juego no va destinado a los jugadores propios de mercados de gran consumo.

ROX: ¿Cuántas misiones hay y cuántas ubicaciones distintas encontraremos en el juego?
AI: Habrá unas 23 misiones con las que podremos jugar. Por ejemplo, atacarás desde el mar, desembarcarás en una playa y te verás obligado a asegurar determinadas áreas. También deberás subirte a lo más alto de una montaña, tomada y utilizada como base por el enemigo. Además, aparece un muelle militar donde te verás obligado a enfrentarte con barcos de guerra. En conjunto, si pusieras los mapas uno al lado del otro, el teatro de operaciones ocuparía unos 40 o 50 km².

ROX: ¿Implicarán las batallas algún tipo de interacción por parte de los personajes no jugables?
AI: En la primera fase del juego formas parte de un escuadrón y tienes que seguir al líder. En caso contrario, el equipo seguirá avanzando y finalizará la misión sin tu colaboración. Por eso debes intentar mantener el mismo ritmo que los demás y cumplir las órdenes que te den. En cambio, en la segunda parte del juego te convertirás en líder y tienes que dirigir al grupo. En este juego, las comunicaciones constituirán un factor clave ya que transmites las órdenes sintonizando la frecuencia de radio correcta de tus unidades de soporte y emitiendo físicamente las órdenes con la ayuda de un menú de mandatos que aparece por pantalla. Si necesitas artículos adicionales, como armas de terceros, también deberás sintonizar con la frecuencia apropiada. Así que si no eres capaz de hacerlo las vas a pasar canutas.



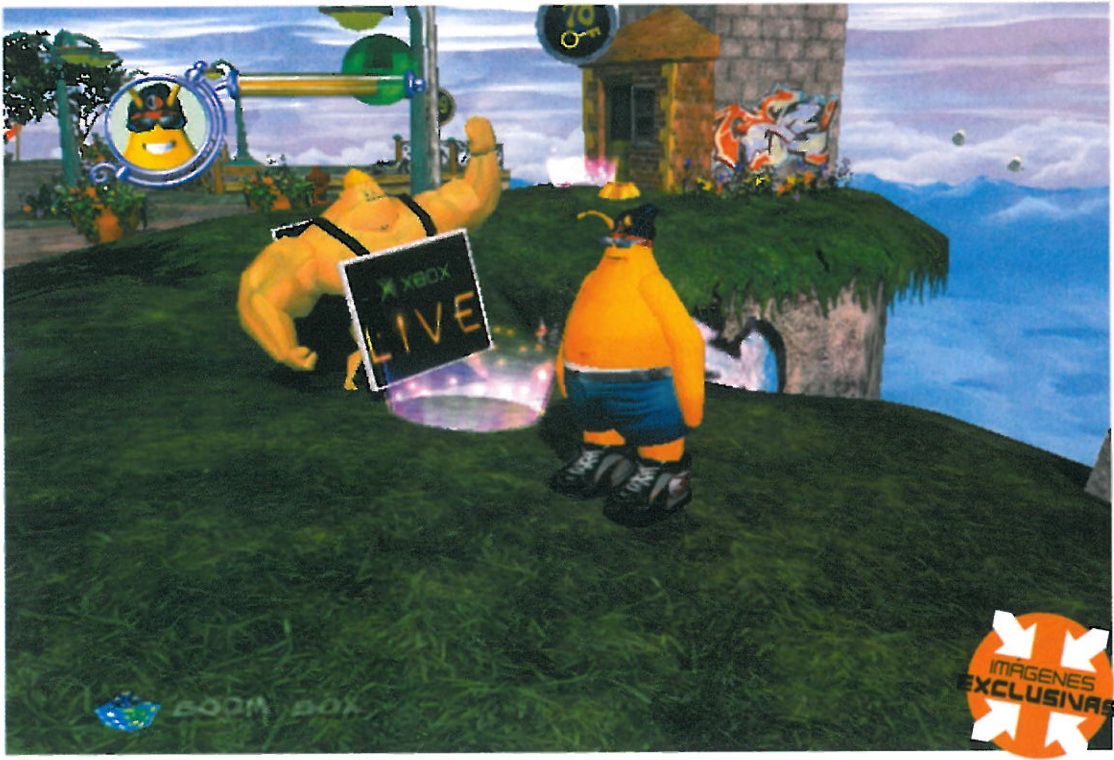
ROX: ¿Puedes darnos algunos ejemplos de armas que estarán a disposición del jugador?
AI: A las armas les estamos dando un enfoque realista. En este juego no encontrarás misiles deslumbrantes que surcan los cielos girando sobre sí mismos aunque sí habrá artillería pesada, incluyendo alguna pieza capaz de efectuar seis enormes disparos a la vez. El equipo llevó a cabo una investigación de este tema leyendo revistas militares. También asistimos a maniobras militares para ver cómo maniobraban y disparaban los tanques.

ROX: ¿Qué aspecto habría tenido este juego en otra consola?
AI: Resulta difícil de decir porque cada plataforma tiene sus puntos fuertes respecto a lo que se puede lograr con ella. No sabría decirte cómo hubiera resultado el juego de haberlo desarrollado para PS2. Puede que la calidad hubiera sido similar, pero el tono hubiera sido distinto. Nosotros lo desarrollamos para Xbox y no podríamos garantizar que la versión PS2 tuviese los mismos gráficos. Obviamente, la capacidad gráfica de Xbox es muy potente.

ROX: ¿Existe algún efecto determinado, o alguna característica técnica, de la que os sintáis especialmente orgullosos?
AI: En la atmósfera de este juego se puede palpar la suciedad, la arena y el polvo. Realmente te proporciona la sensación de estar luchando en una guerra que se desarrolla en un clima inhóspito. Esto se ha conseguido de una forma total y absoluta. No creo que haya otras empresas capaces de reproducirlo y me siento muy orgulloso del diseñador y programador.



↑ Este pequeño botón de la derecha sirve para hacer café.



Será posible descargar niveles y personajes extra gracias al servicio *Xbox Live*.

TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH

Longevidad garantizada con descargas desde *Xbox Live*

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: SEGA
EDITOR: MICROSOFT
FECHA DE LANZAMIENTO: FEBRERO 2003

PUEDE QUE el cómico dúo de Sega haya visto retrasado su debut europeo en Xbox hasta estos primeros meses del nuevo año, pero la inclusión de capacidades *Xbox Live* debería compensarlo con creces. No en vano, *ToeJam & Earl III: Mission to Earth* será uno de los primeros títulos con prestaciones *Xbox Live* que intentarán sacar el máximo partido al disco duro.

Ahora bien, no habrá partidas *on line* de *ToeJam & Earl*. En vez de eso, el juego utilizará el servicio en línea de alta velocidad para ofrecer a los propietarios del juego suscritos a *Xbox Live* contenidos adicionales a fin de que sigan jugando meses después del lanzamiento inicial.

Al principio podrás elegir llevar a ToeJam, Earl o a la chica nueva, Latisha. Pero dentro de muy pocos meses dispondrás de más personajes controlables adicionales mediante una rápida descarga en *Xbox Live*. Y eso no es todo... La versión empaquetada del juego que comprarás en las tiendas presentará cinco entornos: nieve, desierto, campo, urbano y agua, pero en poco tiempo verás como hay nuevos entornos disponibles en *Xbox Live*.

Conforme avances por el juego intentando conseguir los 12 Álbumes Sagrados del Funk (que los molestos habitantes del planeta Tierra han robado), tendrás que ganarte el derecho a descargar los contenidos extra recogiendo varios objetos con la ayuda de personajes no controlables.

Se trata de una característica que sin duda nos gustaría ver más a menudo. Con la presentación definitiva del servicio *Xbox Live* que tomará forma el próximo marzo, seguro que veremos más juegos siguiendo la estela de Sega.


¿El cortacésped del futuro?


Latisha, la chica nueva, por los aires.


¿Las flores más bonitas del jardín?


Latisha y el monstruo de las nieves.


Ese cielo augura lluvia.


Muestra del modo a pantalla partida.


Animadoras versión videojuego.



↑ El juego está convirtiéndose en un trepidante arcade dotado con un impacto visual lacerante.

DENTRO DE: PANZER DRAGOON ORTA

Entrevistamos a la persona de Sega que sueña con dragones



CONSIDERADO por muchos entendidos como uno de los mejores juegos exclusivos para Xbox de los próximos seis meses, *Panzer Dragoon Orta* constituye otra joya del excelente equipo de desarrollo Smilebit, de Sega (los mismos que ya han firmado títulos como *Jet Set Radio Future* o *Gun Valkyrie*).

Y es que ¿quién no se sentiría entusiasmado con la perspectiva de controlar un dragón transformista armado hasta los dientes y dotado con misiles autodirigidos?

Como recapitulación de todas las noticias que ya hemos publicado hasta el momento sobre este esperado juego, diremos que *Panzer Dragoon Orta* constituye la última entrega de una saga que va evolucionando y que empezó con tres juegos para Sega Saturn. Pero mientras aquellas versiones adoptaban una dirección que se asemejaba mucho a la de un RPG a ritmo bastante tranquilo, *Orta* ha sido diseñado con vistas a situar al jugador y a su dragón en plena acción, además de proporcionar un montón de trabajo a los impulsivos dedos que aprietan el gatillo.

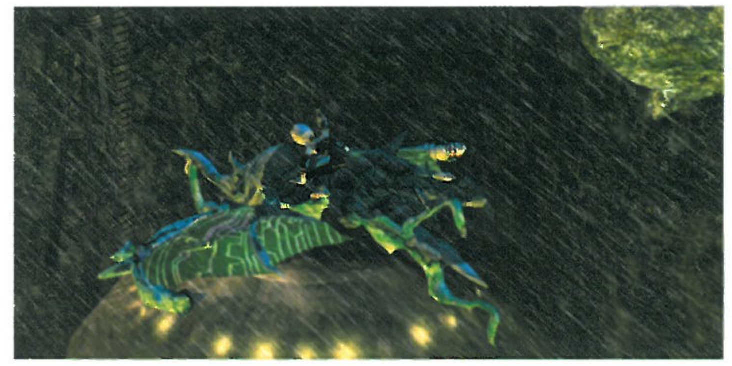
Hablamos en exclusiva con Akihiko Mukaiyama, director del juego, acerca de este episodio tan esperado y acerca del futuro de *Panzer Dragoon*.

Revista Oficial Xbox: ¿Cuántos miembros del equipo Smilebit han trabajado en los anteriores títulos *Panzer*?
Akihiko Mukaiyama: Siete miembros del equipo Andromeda (los desarrolladores del *Panzer* original) están en este momento dando los últimos retoques al *Panzer Dragoon Orta*. Asimismo, en el departamento de sonido de *Panzer Dragoon Orta*, tenemos a cinco personas que formaban parte del Team Andromeda original. En total hay 12 miembros de Smilebit y de empresas relacionadas con Smilebit que trabajan en el *Orta* para Xbox.

ROX: ¿Hasta qué punto Xbox ayudó a hacer realidad tu visión del juego?
AM: En los juegos *Panzer* anteriores nos veíamos obligados a averiguar qué podíamos hacer bajo, el por aquel entonces, muy limitado entorno técnico de Sega Saturn. Ahora, con la aparición de Xbox, primero podemos pensar lo que queremos hacer en el juego y luego intentar acomodar las especificaciones del juego, de forma que se conviertan en una realidad. Desde un punto de vista tecnológico, Xbox dispone de un potencial prácticamente infinito en cuanto a rendimiento, lo que obviamente resulta extraordinario para un desarrollador de juegos.

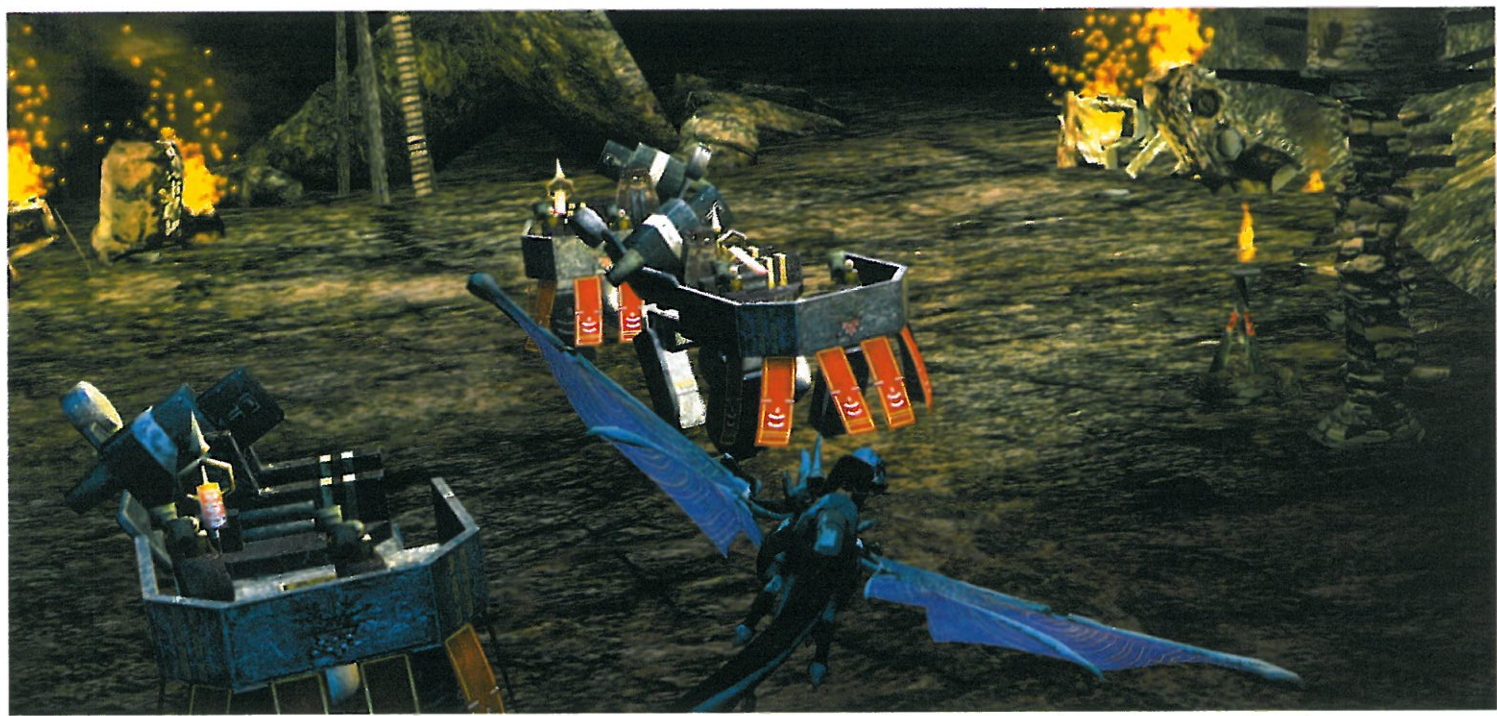
ROX: ¿Guarda alguna relación la trama de *Orta* con los *Panzer* anteriores?
AM: Sí, por supuesto. El mundo y todo el marco que envuelve a *Panzer Dragoon Orta* constituyen una continuación de los tres juegos *Panzer Dragoon* anteriores. Si eres un jugador de *Panzer* de los de siempre, cuando juegues con *Panzer Dragoon Orta* podrás encontrar algunas escenas retrospectivas de la serie anterior.

ROX: ¿Cuántos tipos distintos de dragones aparecerán en el juego final?
AM: El dragón es la única criatura que existe dentro del universo *Panzer Dragoon*. Sin embargo, el jugador puede modificar su forma de acuerdo con tres estilos distintos, dependiendo de las situaciones de batalla con las que se enfrente. Existe el dragón estándar, que se halla bien equilibrado en términos de velocidad y potencia. De los otros dos, uno es muy rápido y maniobrable, mien-

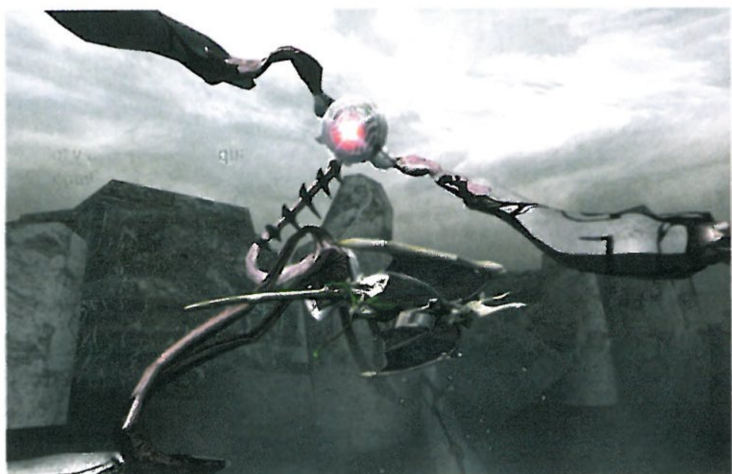


↑ «¡Vuela, beldad que echas fuego por las fauces!»





Hay momentos de confrontación cercana con las posiciones enemigas pero, a veces, guardar las distancias significa que las puedes capturar a distancia.



PDO goza de un estilo y un comportamiento únicos entre todos los juegos.



Siempre puedes rotar la cámara para disponer de la mejor visión de cuanto ocurre.

Los jugadores superan el juego gracias al uso estratégico de un sistema transformador

tras que el otro es fuerte y está sumamente armado.

ROX: En la versión con la que jugamos no había sistema de puntuación. ¿Lo habrá en la versión definitiva?
AM: Sí, en la versión final habrá un sistema de puntuación. De hecho, hay varios sistemas de puntuación para que los jugadores puedan escoger, lo que convierte al juego en más atractivo ya que cuanto más se profundiza en él, más cosas hay a las que enfrentarse. En conjunto, en el juego definitivo habrá diez niveles.

ROX: ¿Qué secretos habrá para que los jugadores descubran? ¿Habrá una caja de Pandora repleta de premios y de trucos imposibles de desbloquear, como ocurría en el caso de *Panzer Dragoon Zwei*?
AM: El universo y la trama de *Panzer Dragoon Orta* son posteriores en el tiempo a las aventuras *Dragoon* previas. Por supuesto que habrá una caja de Pandora disponible en el juego y, además, ésta ha sido actualizada y mejorada, lo que debería contribuir a convertirla en una gozada.

ROX: ¿De que características del juego te encuentras más satisfecho?
AM: Lo cierto es que hay algunas características incluidas en este juego que proceden de la serie Panzer anterior, pero para mí la característica más atractiva, y que deseo resaltar, es el sistema de transformación del dragón. Gracias a este sistema, el jugador tiene que decidir su propia estrategia para superar las distintas fases del juego eligiendo el momento oportuno de cambiar la forma del dragón. Personalmente, creo que esta característica va a ayudar a que el jugador sienta empatía hacia cada dragón, mientras corre de una fase a otra. Del mismo modo que este sistema configura a medida cada nivel de acuerdo con el estilo de juego de cada jugador, aparecen otras mil variaciones porque habrá múltiples caminos que a tomar para conseguir atravesar cada uno de los diez niveles.

ROX: ¿Qué piensas del desarrollo para el servicio *Xbox Live*? ¿Crees que a la gente le gustaría poder disponer de un *Panzer Dragoon* que se pudiera jugar *on line*?
AM: Nosotros, en calidad de empresa, estamos muy interesados en el servicio *Xbox Live* y en todo su potencial. Actualmente, todos nuestros esfuerzos durante esta fase se han centrado en desarrollar *Panzer Dragon Orta* para un entorno *off line*. Pero si una vez comercializado obtenemos una respuesta positiva acerca de la posibilidad de poder jugar *on line*, puede que lo convirtamos en una realidad. En el pasado, Smilebit ha desarrollado juegos en red para PC y para Dreamcast, de modo que ya veremos...

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

EL SEÑOR DE LOS MANDILLOS

¿*Tony Hawk's Pro Skater 4* estará en castellano? ¿Será mejor que el de PS2? ¿Vale la pena el juego de *El Señor de los Anillos* que no es de Vivendi? ¿Cuándo sacaran el mando oficial más pequeño?

Dani (correo electrónico)

Tony Hawk's 4 ya ha salido a la venta completamente en inglés. No creemos que sea un problema demasiado grande, ya que el inglés utilizado durante el juego es muy sencillo y los objetivos a realizar se explican de forma muy clara. Puedes comprobar tú mismo si es superior al de PS2, pero si no quieres perder el tiempo, te diremos que las texturas son de más calidad, no hay *popping* y el *frame rate* es más estable y suave en la versión Xbox, eso sin hablar del sonido. El juego de la famosa saga que no publica Vivendi se llama *Las Dos Torres* y es de Electronic Arts. Se trata de un juego muy distinto al de Vivendi, ya que su jugabilidad es totalmente arcade sin dejar lugar a la aventura. Saldrá en Xbox durante este año. Respecto al nuevo mando oficial, *Controller S*, ya puedes adquirirlo en tu tienda habitual.



MALAS NOTICIAS

Me gustaría saber cuando sale a la venta *Grand Theft Auto3* para Xbox y *Burnout2*.

Bryan (carta)

De momento, la saga *GTA3* permanece en exclusiva para PS2 y PC. El caso de *Burnout 2* es más peliagudo, ya que después de haber sido anunciado a bombo y platillo el desarrollo de una versión para Xbox, ahora sus creadores, Criterion, se han desmarcado de tal afirmación negando rotundamente que el juego vaya a salir para la consola de Microsoft.



ACCIÓN Y VELOCIDAD

¿Va a salir la segunda parte de *MotoGP*? ¿Juegos como *Tekken* saldrán para Xbox?

Carlos Vázquez Besada (carta)

Teniendo en cuenta el gran éxito de *MotoGP* para Xbox y PC, seguro que tarde o temprano veremos la secuela en nuestra consola. En cuanto a *Tekken*, no parece que vaya a moverse de PS2 en estos momentos, pero no tienes porque preocuparte. Dentro de unos meses podrás disfrutar con un auténtico peso pesado en el mundo de la lucha, también producido por Namco: *Soul Calibur 2*.



QUIERO UN FERRARI

He leído en una revista un truco para acceder a todos los coches de *Project Ghotam Racing* introduciendo una palabra, pero el juego no me lo admite ¿Qué puedo hacer?

Carlos Aguas Valero (carta)

Vamos a tratar de echarte una mano por esta vez sin convertir esta sección en la de trucos. Tienes que introducir como nombre de tu piloto la palabra «Nosliw» para disfrutar de los mejores deportivos sin el menor esfuerzo. Esperamos que antes de realizar este truco trates de terminar el juego por tí mismo.



XBOX EVOLUTION SOCCER

Me gustaría saber si algún día disfrutaremos de *Pro Evolution Soccer* o *Virtua Tennis 2* para Xbox. También me gustaría comentar el gran momento que vive ahora Xbox, demostrando su potencia con juegos como *Splinter Cell* o *Ninja Gaiden*.

Salvador Mancera Roldan (carta)

Aparte de la «otra» saga realizada por Konami -hablamos de los *ISS*-, no tenemos noticias de posibles versiones de los *Pro Evolution* para Xbox. Mientras tanto, te sugerimos que pruebes el nuevo *FIFA* ya que puede que te lleves una agradable sorpresa. Sin ninguna duda, el momento de Xbox es dulce ya que, a joyas del calibre de *Splinter Cell*, le seguirán en breve auténticos bombazos como *Brute Force*, *DoAXB* o *Panzer Dragoon Orta*.



TRADUCCIONES Y JUEGOS DE ROL

Me parece increíble que un juegazo como *Morrowind* (excepto algunas ralentizaciones) no venga traducido.¿Por qué? ¿Cuándo sacarán más juegos de rol para Xbox? ¿Creéis que bajaran el precio de los juegos?

Gaizka
(correo electrónico)

La verdad es que es una pena que un gran juego como *Morrowind* no venga traducido ya que tiene mucho texto que leer. Una de las razones puede ser el creciente pero aún pequeño mercado de Xbox en España, lo que no garantizaría amortizar los elevados gastos de la traducción. Como siempre, esas decisiones las toma cada distribuidora en cuestión. Juegos de rol (aunque más enfocados a la acción) tendrás *Baldur's Gate Dark Alliance* o *Dungeon Dragons Heroes*. Si tienes un poco más de paciencia aparecerán el esperado *Fable*, *True Fantasy Live* o *Phantasy Star Online*.

De momento, no sabemos si bajará el precio de los juegos, pero al menos ya puedes encontrar algunos más económicos (como por ejemplo *Munch Oddysee*) y a buen seguro con el tiempo veremos una línea de títulos económicos para Xbox.

PLATAFORMAS, ESPIAS Y ¡STAR WARS!

Me gustaría saber cuando está previsto que salgan estos juegos: *Blinx*, *Splinter Cell* y *Star Wars: Knights of the Old Republic*.

Antonio Fernández (carta)

***Blinx* y *Splinter Cell* ya puedes comprarlos a día de hoy. En cambio, tendremos que esperar hasta finales de este año para disfrutar de *Knights of the Old Republic*. Paciencia porque promete ser un juego de los que hacen época.**

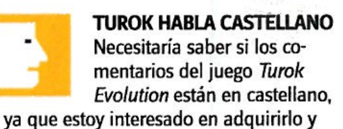


PASIÓN POR LA VELOCIDAD

¿Cuál de estos juegos es mejor: *Colin McRae 3* o *Rallysport Challenge*?

José Jordana Vercera
(correo electrónico)

Esta podría ser la pregunta del millón de euros. No es la primera vez (ni la última) que los lectores tienen dudas sobre cuál comprar. Como tenemos que decidirnos por uno, nosotros nos decantamos por la simulación y el modelo de conducción de *Colin McRae 3*, francamente insuperables en su terreno. *Rallysport Challenge* presenta unos gráficos de infarto, una velocidad endiablada y un estilo más arcade y sencillo que *Colin McRae 3*. Así que tampoco es mala la opción tener ambos en el garaje.



TUROK HABLA CASTELLANO

Necesitaría saber si los comentarios del juego *Turok Evolution* están en castellano, ya que estoy interesado en adquirirlo y me gustaría conocer este detalle.

J. Antonio Montañés (correo electrónico)

Efectivamente, tanto los comentarios como las voces de *Turok Evolution* vienen en castellano, con un doblaje bastante decente. No es que vayas a escuchar muchas voces dada la fauna que te atacará en el universo Turok, pero siempre se agradecen las buenas traducciones.

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

He comprado *Rallisport Challenge* por sugerencia vuestra en la última revista y francamente no me ha defraudado.¡Me encanta! Ahora, ¿no podré comprar *Midtown Madness 3* y *Crimson Skies* hasta la próxima primavera?

Pedro Pérez (correo electrónico)

Nos alegra haber podido ayudarte. La verdad es que *RalliSport* es un grandísimo juego de conducción. ¿Qué tal si pruebas ahora con *Colin McRae 3*? Y, en efecto, todavía habrá que esperar algún tiempo para disfrutar de *Midtown Madness 3* y de *Crimson Skies*.





Desde el foro

Este mes el foro comienza a recuperar todo su esplendor. Una vez recobrado el el buen funcionamiento de la Web, los mensajes se multiplican. Tras pasar unas navidades disfrutando, se avecina un comienzo de año realmente tremendo. ¿Alguien ha dicho DOAXB? Compruébalo en www.revistaoficialxbox.net

EN EL FORO «Juegos» se comenta un tema muy preocupante: la piratería y sus posibles consecuencias para Xbox. **Pitrubox** comienza el hilo comentando que no está a favor, pero que sufre como todos los altos precios de algunos juegos. Este tema recibe un buen número de respuestas tanto a favor como en contra de numerosos foristas como **mAgnuMm** o **epsilon**. Si bien no todo el mundo puede costearse el precio de los juegos, la piratería nunca será la solución.

Cambiando de tema, **Ninfo** abre un nuevo *post* comentando las virtudes de la última entrega de *Tony Hawk*, juego que presenta numerosas mejoras en su cuarta entrega. **Ractelis** confiesa estar un poco cansado de la saga, pero tanto **Rodney Mullen** como **Gala** están deseando jugarlo en su consola.

Tal y como nos comenta **EgoOscuro**, otras novedades muy recientes han sido *Jedi Knight 2* y *Xmen-Next Dimension*. **Julichu** está de acuerdo con **EgoOscuro** en afirmar que los últimos niveles de *Jedi Knight* son muy divertidos, pero discrepa en cuanto a *Blinx*, ya que a él le parece un juego algo aburrido. Cuestión de gustos.

Como no podía ser de otra manera, *Splinter Cell* ocupa gran parte de los mensajes del foro gracias a su calidad. Incluso el «repescado» **Edy** (al que todos agradecemos que esté otra vez entre nosotros) se «curra» un gran análisis en el foro «Juegos» muy aplaudido por otros foristas como **Blinx** o **Beon** y demás usuarios que suelen apreciar este tipo de iniciativas.

En el foro «General», el juego *Blinx* genera otra buena cantidad de mensajes. **DarkProject** tiene algunas dudas que rápidamente quedan despejadas gracias a **Gala** y **EldestripadorX**. Ellos ya se han dado cuenta de que *Blinx* no es otro juego más de plataformas, sino que es un título realmente original dentro de su género.

Dak se sube al carro de las especulaciones comentando la noticia de Sega y su «bombazo sorpresa» multiplataforma, un juego del que esperan vender más de 4 millones de copias en todo el mundo. **Blinx** o **Multworth** apuestan por el regreso de cierto puercoespín azul con una gran pasión por la velocidad... pronto se despejará la incógnita.

Aelfwine parece haberse decidido por unos altavoces 5.1, de Creative, tras dudar entre varios modelos. No obstante, como no está seguro al 100% solicita un poco de información en el foro «Hardware» antes de invertir una buena cantidad de euros en esos anhelados altavoces.

Beerto se confiesa un recién llegado al mundo Xbox y tiene varias dudas al respecto: cómo apagar la consola, cables, etc... Todas sus dudas son muy bien atendidas por otros usuarios más curtidos como **Xbox3**, **Gala** o **solrak**.

¿Adivináis quién es el protagonista en el foro «Trucos»? Su nombre es Cell, *Splinter Cell*, y copa el foro con mensajes como el de **dbmateo**, que asegura estar «atascado en un punto concreto del juego». Mientras algunos buscan ayuda o trucos, otros vienen dispuestos a demostrarnos cómo realizar nuestro trabajo de forma sigilosa y eficaz, impartiendo interesantes cursos de desactivación de minas, en este caso a cargo de **Gala**.

DarkProject es otro usuario desinteresado que se ofrece para despejar dudas sobre *Halo* y *Turok Evolution*, juegos que parece dominar a la perfección. No en vano, **DarkProject** afirma que ha terminado la obra maestra de Bungie en todos sus niveles de dificultad.

De *Blinx* se han dicho muchas cosas: que si es original, que hace falta pillarle el truco, lo refrescante que resulta para el género... Pero, hasta ahora, poco se había comentado sobre su dificultad, algo que sufren jugadores como **Beos** que, lejos de recibir algunos trucos, ha conseguido una buena colección de razones para tratar de pasar el juego sin trucos.

Cuando ya faltan pocos meses para su puesta en marcha, ya vemos varios juegos en las tiendas compatibles con *Xbox Live:* (*Splinter Cell, MechAssault, Unreal Championship*... Sin embargo, una de las principales preocupaciones del servicio *on line* poco tiene que ver con los juegos, sino con el excesivo precio de la línea ADSL en España, el país más caro de Europa en este aspecto. **Machuca** se queja al respecto, recibiendo todo su apoyo de otros usuarios como **Ractelis**, **Gala** o **Blinx**, foristas que comentan la irrisoria bajada de precios prometida por el Gobierno del 10%. Esperemos que se estiren un poco más.

Mulworth parece estar impaciente por empezar a disfrutar de *Xbox Live* y nos comenta un curioso detalle que le ha pasado con *Splinter Cell*. Efectivamente, si tenemos la consola conectada al PC mediante cable de red, el juego nos pregunta si queremos actualizarla con *Xbox Live*, una opción que se añadirá a las otras en el menú principal. **Seniq** y otros foristas se interesan por la experiencia de **Mulworth**, aunque tendremos que esperar hasta el mes de marzo para que *Xbox live* empiece a rodar.

PARTICIPA EN EL FORO

»NADA MÁS SENCILLO: Simplemente accede a la Web de la Revista Oficial Xbox Edición Española, www.revistaoficialxbox.net y a continuación haz clic en el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías («General», «Juegos», «Trucos» y «Hardware»). Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que hacer clic sobre la opción para darte de «Alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña. Tras estos pasos, el resto es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes.



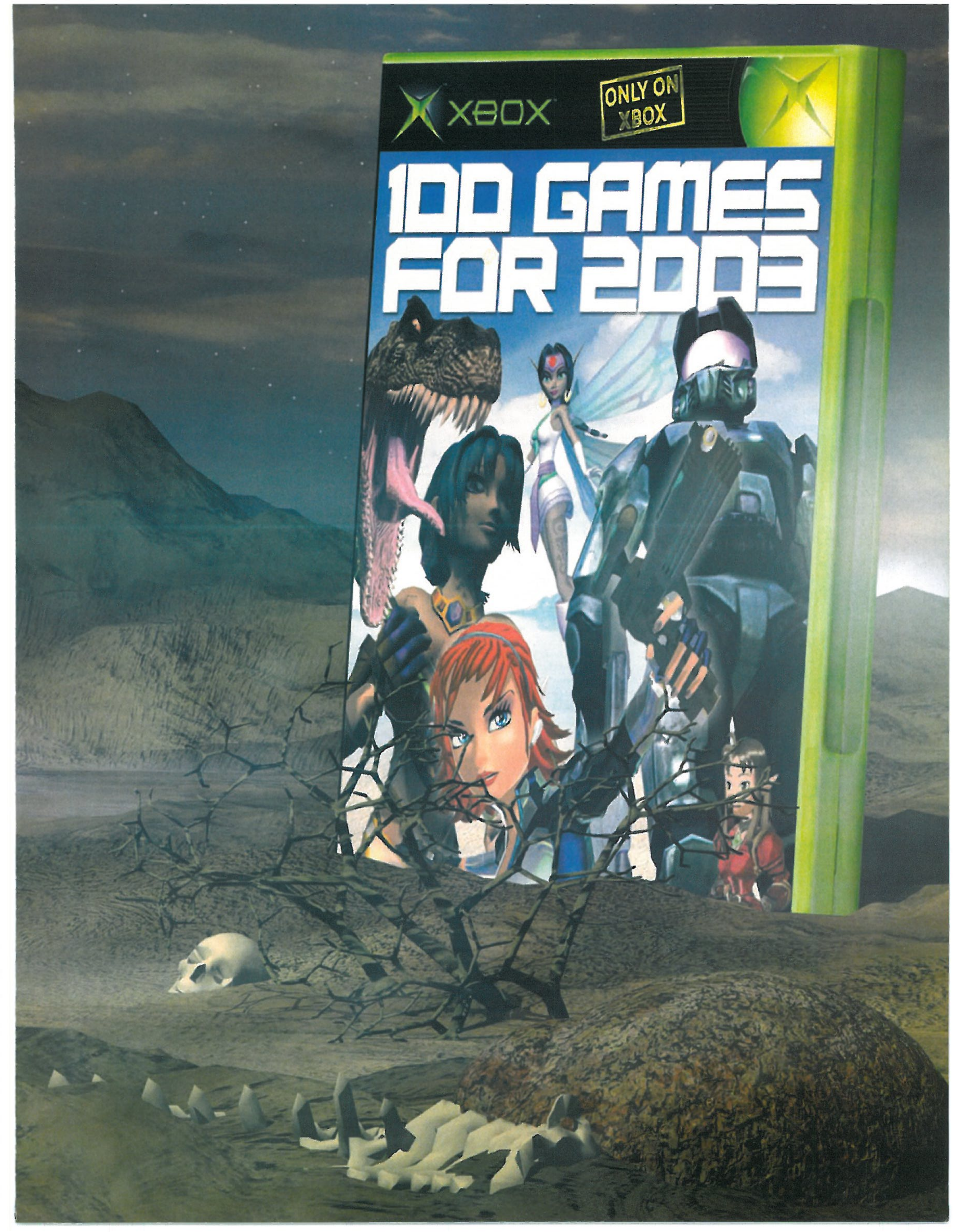
2003: UNA ODISEA CONSOLERA

Ni Nostradamus vio venir este número de títulos. Que empiecen los juegos...

ÉSTE ES EL AÑO en el que las listas de deseos se irán convirtiendo, de forma paulatina, en realidad para los usuarios de Xbox. Mientras otras consolas dependen de franquicias de renombre, Xbox está preparando las suyas propias, algo emocionante de ver y, sobretodo, de probar.

Si hacemos un poco de retrospectiva del año que acaba de terminar, rememoraremos los meses invertidos en abatir escoria Covenant, cosechar Kudos por maniobras perfectas al volante, asestar ganchos de derecha a la mandíbula de Drago o desbaratar los planes del terrorismo global bajo el manto de la noche. Pero no podemos vivir en el pasado, ya que tenemos que pensar en el presente y, sobre todo, en el futuro. Por eso, si sigues leyendo conocerás las perspectivas de los mejores juegos que se están preparando para este año, así como detalles y capturas de pantalla.

Nuestra sugerencia es que esperes hasta ver sus puntuaciones antes de sacar la cartera aunque es una buena idea que empieces a calcular cuánto prometen los títulos de las siguientes páginas. Todo puede pasar en los 100 juegos que te vamos a presentar. Cuando hayas acabado, ve dejando estas páginas, subrayando con fluorescente el juego que prefieras, a la vista de cualquiera que te quiera para que no tenga duda de lo que quieres para tu próximo cumpleaños...


XBOX
ONLY ON XBOX
100 GAMES FOR 2003



MIDTOWN MADNESS 3

DESARROLLADOR: Digital Illusions EDITOR: Microsoft LANZAMIENTO: Febrero 2003
¿UNA CIUDAD entera en la que sembrar la destrucción? ¿Docenas de vehículos que estrellar? ¿Compatible con el servicio *Xbox Live*? ¡Un sueño hecho realidad! La libertad para ir por la expansión urbana hará que le sigamos la pista muy de cerca.

SUDEKI

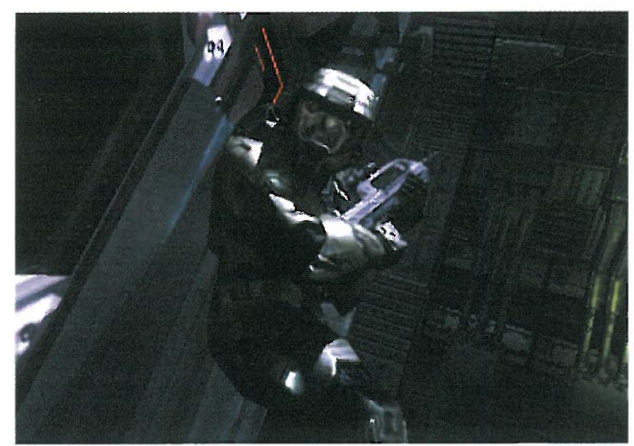
DESARROLLADOR: Climax EDITOR: Microsoft LANZAMIENTO: Navidad 2003
Colorido, recio y busca diferenciarse de otros RPG ofreciendo acción sustanciosa además de una historia grandilocuente y un profundo desarrollo de personajes. No sólo los entusiastas del género lo encontrarán atractivo.

RACING EVOLUZIONE

DESARROLLADOR: Milestone EDITOR: Infogrames LANZAMIENTO: Marzo2003
No te creas los rumores ya que a este simulador de competición/gestión no le han cambiado el nombre por APEX. Lo que sí puedes creerte es que va a ofrecer unos gráficos nítidos y detallados y alguna novedad como la de su opción de crear una marca automovilística desde cero.

HALO 2

¿Sólo es un juego?



↑ Ocultarse tras las esquinas es ahora una estrategia de peso.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BUNGIE**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NAVIDAD 2003**

HE AQUÍ un juego que no necesita ninguna presentación o bombo artificial. Los tentadores detalles van cayendo con cuentagotas –ahora el Jefe Maestro puede asomarse por las esquinas, disparar contra las luces, arrancar a correr, entre otras–. Pero, la verdad, es que no nos importa. Estamos convencidos de que será lo mejor que se ha hecho jamás para consola alguna. Seguro que Bungie se resistirá a la tendencia «más es menos» que condena a la mayoría de secuelas a la inferioridad. ¿Que por qué? Bueno, para empezar es el equipo que produjo *Halo* (sin duda el mayor éxito en terreno videojueguil que existe). Comienza a soñar en enero con unas navidades salvajes.

PROJECT GOTHAM RACING 2

Más carreras urbanas

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BIZARRE CREATIONS**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **VERANO 2003**

POSIBLEMENTE, el mejor juego de conducción para Xbox está repleto de florituras técnicas sin dejar de ofrecer una fenomenal mezcla de realismo y carreras arcade. Considerando el enorme salto entre *Project Gotham Racing* y su antecesor para Dreamcast (*Metropolis Street Racer*), esta vez esperamos un juego aún más pulido que haga que incluso los *autófobos* más fervientes no tengan más opción que unirse a la diversión. En el peor de los casos será un *pack* de expansión con pretensiones, con algunos vehículos más, algunas ciudades nuevas (¿se apunta alguien a Edimburgo y Hong Kong?) por las que ir pitando y, cómo no, partidas *on line* para elevar un poco más la experiencia. ¿Y en el mejor de los casos? Posiblemente el mejor juego de conducción para Xbox. ¡No hay forma de salir perdiendo!



↑ Potencia tus dotes en la toma de curvas para amasar Kudos.



↑ Las antiguallas se salen.



↑ Saber derrapar es un arte.

BREAKDOWN

DESARROLLADOR: EA
EDITOR: NAMCO
LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR
Un juego de lucha en primera persona que continúa con la curiosa gama de títulos de acción para Xbox. Diversión a porrillo y a porrazos.

BREED

DESARROLLADOR: BRAT DESIGNS
EDITOR: CDV
LANZAMIENTO: JULIO 2003
Promete ser una mezcla de *Halo* y *Battle Engine Aquila* en forma de elaborada oferta de combate futurista. Permitirá a los jugadores participar en una guerra a gran escala.

TRUE FANTASY STAR ONLINE

DESARROLLADOR: LEVEL-5
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: OTOÑO 2003
Si el *Phantasy Star Online* de Sega no se da prisa en aparecer, puede que se le adelante este atractivo MMORPG con gráficos *cel shading*. Elige una vida, vívela en línea y despídete del mundo real.

ORCHID

DESARROLLADOR: ARGONAUT
EDITOR: POR CONFIRMAR
LANZAMIENTO: POR CONFIRMAR
Luchas 3D tipo cómic, con una ligera variación sobre el tema del *Ángel Oscuro*. Podrás luchar, deambular, revelar monstruos y disfrutar sin más preocupaciones de lo bonito que es todo.

DUALITY

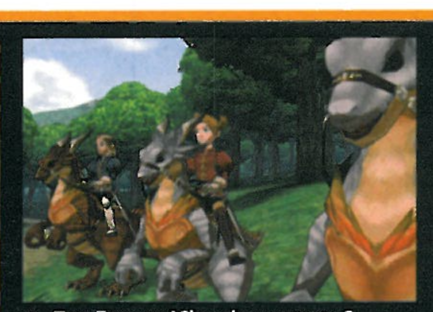
DESARROLLADOR: TRILOBITE
EDITOR: PHANTAGRAM
LANZAMIENTO: VERANO 2003
RPG de acción de aspecto oscuro y lúgubre con una serie de personajes (*hacker*, mercenario, ser virtual) que tienen que moverse entre la realidad y el ciberespacio para resolver puzzles y salvar la situación. Sus creadores son españoles.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

DESARROLLADOR: WARTHOG
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL
LANZAMIENTO: MARZO 2003
Mezcla géneros en una agradable combinación de combate espacial y tiros en primera persona. Los jugadores tienen libertad para abordar naves y proseguir su lucha a pie.

MUZZLE FLASH

DESARROLLADOR: VICTOR
EDITOR: JVC
LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003
Título de francotiradores *on line* en el que los equipos de jugadores se eliminan unos a otros con furtivos y brutales tiros a la cabeza desde lejos. *Deathmatch* pausado para jugadores fríos.



↑ *True Fantasy*: ¿Chocobos mutantes?



↑ *Orchid*: Debe de ser su lado bueno.



↑ O es un hada o hasta las libélulas son preciosas.



↑ «¿Has visto mi fórmula secreta?»

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Poke-monstruos en mi bolsillo

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **RARE**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NAVIDAD 2003**

EL CONCEPTO que hay detrás del infame juego de entrenamiento de bichos de Nintendo es sólido y es una idea bastante interesante sobre la que Rare está tejiendo actualmente su magia de cuento de hadas. Únete a Kameo en su reclutamiento y empleo de criaturas mágicas para ayudarla en su misión, en este juego de alucinante aspecto que supone el estreno en Xbox de los «Nintendófilos Rare». Todo aquél al que logres capturar, no sólo estará dispuesto a auxiliarte en una pelea, sino que puede ayudarte a superar riesgos del entorno. Es exclusivo para Xbox, más bonito que cien puestas de sol y uno de los títulos más prometedores de 2003.



BROKEN SWORD
DESARROLLADOR: Revolution Software **EDITOR:** Revolution Software **LANZAMIENTO:** Navidad 2003
Charles Cecil, director ejecutivo de Revolution Software, comenta: «Podemos combinar nuestra visión creativa con una tecnología que permite explorar nuevas oportunidades.

DOOM 3
DESARROLLADOR: ID **EDITOR:** Activision **LANZAMIENTO:** Navidad 2003
Llega el *shooter* en primera persona que llamó la atención de todo el mundo y que obligó a apreciar el placer de jugar a través de los ojos de un pistolero atrapado en el infierno. *Doom 3*, con gráficos en primera y atmósfera como para cubrir un planeta.

PSYCHONAUTS
DESARROLLADOR: Double Fine **EDITOR:** Microsoft **LANZAMIENTO:** Verano 2003
De la mano de los «majaretas» que idearon el clásico episodio de PC *Sam and Max*, llega esta aventura sobre percepción extrasensorial ambientada en las mentes de criminales trastornados. Utiliza habilidades telepáticas para combatir el crimen desde dentro.

FATAL FRAME

¡Di «Luiiiisaaarrghhh!»

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TECMO**
EDITOR: **TECMO**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NAVIDAD 2003**

↑ No olvides descansar 15 minutos tras cada hora de juego.

TRAS ESE laxante de silicio que fue *Silent Hill 2: Inner Fears*, aquí llega otra dosis de *survival horror* deliciosamente inquietante que cuenta con una gran novedad: vas armado con una cámara encantada, que es la única forma de vencer a las terroríficas apariciones que te encuentras mientras exploras la mansión más espeluznante que existe. Además, tienes que dejar que los espectros se te arrimen a una distancia preocupante antes de poder darles para el pelo. Así que también tendrás que demostrar tu temple con el dedito de disparar. Suerte que los cables de los controladores de Xbox son largos, ya que, seguro, jugarás tapado bajo la manta del sofá.

↑ *WCS 2003*: Se va a armar el taco...



↑ *Ghost Master*: La cosa está que arde...

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS
LANZAMIENTO: VERANO 2003
Ve entizando tu taco de cara al título definitivo para Xbox de la modalidad *snooker*, de billar. El *WCS 2002* de PS2 era genial, así que éste debería ser la gloria para los tronados de las troneras.

GHOSTMASTER
DESARROLLADOR: SICK PUPPIES
EDITOR: EMPIRE INTERACTIVE
LANZAMIENTO: MARZO 2003
¡Conviértete en general espectral! Comanda una tropa de fantasmas para tener al pueblo de Gavenville muerto de miedo. Por lo menos, parece interesante.

SOLDIER OF FORTUNE 2
DESARROLLADOR: RAVEN SOFTWARE
EDITOR: ACTIVISION
LANZAMIENTO: 2003
Shooter en primera persona repleto de menudillos para acabar con el terrorismo global. Le arrancarás las piernas a la gente a tiros de escopeta (o de rifle de francotirador, si eres remilgado).

KINGDOM UNDER FIRE
DESARROLLADOR: PHANTAGRAM
EDITOR: PHANTAGRAM
LANZAMIENTO: MAYO 2003
Estrategia en tiempo real ambientada en un mundo de fantasía tipo Tolkien. Tras darles las órdenes a tus tropas puedes unirte a ellas en combate.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR
DESARROLLADOR: ID
EDITOR: ACTIVISION
LANZAMIENTO: 2003
Escalofriante regreso al mundo del papá de *Doom*, con una trama nazi de la 2ª Guerra Mundial y zombis a los que aplicarles artillería pesada.

OTOGI
DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
EDITOR: POR CONFIRMAR
LANZAMIENTO: VERANO 2003
Juego de rebanar monstruos con un superhéroe con el poder de volar y blandir un espadón. Presenta un entorno del todo destructible con el que aporrear a los enemigos.

PERFECT DARK ZERO
DESARROLLADOR: RARE
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: NAVIDAD 2003
Uno de los frutos más jugosos de la reciente adquisición de Microsoft. Una «precuela» del brillante *shooter* de N64. Puedes esperar grandes cosas, incluso más allá del virtuosismo de gráficos, armas y artilugios. Se rumorea que será *on line*.

NO PODEMOS OLVIDAR...

- Amped 2
- Batman: Dark Tomorrow
- Black Skies
- Brute Force
- Conflict: Desert Sabre
- Conker's Bad Fur Day 2
- Cops
- Charlie's Angels
- Crimson Sea
- Crimson Skies
- Curse
- Dark Angel
- Dead To Rights
- Defender
- Deus Ex 2
- Dino Crisis 3
- Driver 3
- Falcone: Into The Maelstrom
- Freekstyle
- Futurama
- Indiana Jones And The Emperor's Tomb
- Kakuto Chojin
- Loose Cannon
- Malice: Kat's Tale
- Mercedes-Benz World racing
- Mission Impossible
- Moto X
- Mortal Kombat: Deadly Alliance



Deus Ex 2: No lo perdáis de vista.

NINJA GAIDEN

Estrellas ninja, literalmente

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TECMO**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2003**



«Eso no es un cuchillo...»

TECMO está utilizando sus privilegiadas cabezas en la creación de un encantador mundo 3D que será un esplendoroso escenario para cualquier aspirante a asesino vestido con pijama. Es un *beat'em-up*, pero con un tipo de movimientos que no es probable que hayas visto más que en el cine de Hong Kong: corretear pared arriba y tirarte desde el techo antes de asaltar a tu enemigo con elegantes ataques de espada y de *kung fu*. Todo ello se mueve con la gracia y fluidez del otro gran *beat-'em-up* de Tecmo, *Dead Or Alive 3*. Así que podemos pensar en las típicas cuestiones espinosas de un ninja de videojuego: ¿Por qué molestarse en permanecer en las sombras cuando puedes lucir unos movimientos tan fabulosos? ¡Qué desperdicio!

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

El retorno del Jedi

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BIOWARE**
EDITOR: **ACTIVISION**
FECHA DE LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2003**

NUESTRO gran favorito a mejor título de *Star Wars* para Xbox es este RPG que permite a los jugadores hacerse su propio hueco en un universo ambientado 4.000 años antes de las películas. Puedes elegir alinearte con el bien o con el mal. No habrá límites acerca de lo corrupto que puedes llegar a ser. Sólo escoge una de las muchas clases de personajes que hay y ve a la tuya. En principio, debería tener éxito allí donde *Morrowind* fracasó: proporcionar emoción y ambición, con lo cual puedas alcanzar al fin ese Santo Grial que es deambular sin restricciones por el mundo de *Star Wars*.



Hazte amigo suyo.



Pilota esta nave.



A ésta mátala y róbale la pasta.

SALA DE LLEGADAS

Estos caramelos de primavera harán que la tradicional sequía post navidad sea cosa del pasado.



¡Muerte lejana a la vista!

STEEL BATTALION
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: MARZO 2003
Los *mech* gigantes combinan bien con un controlador de 40 botones: la madre de todos los periféricos. Increíbles situaciones de combate garantizadas, siempre y cuando te lo puedas permitir.



Plataformas a ritmo de *Funk*.

TOEJAM & EARL III
DESARROLLADOR: SEGA
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2003
Plataformas con *scroll* de la vieja escuela sumergido en un sofisticado mundo 3D. Cargado de color, carácter, alienígenas que bailan *break* y con la misión de recuperar los álbumes sagrados del *funk*.



Bonito 3D.

DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL
DESARROLLADOR: TECMO
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: FEBRERO 2003
Un deporte playero de omnipresentes bikinis que es aún más sexy con la inclusión de las sensuales karatekas de *Dead Or Alive 3*.



Qué lindos dragoncitos...

PANZER DRAGOON ORTA
DESARROLLADOR: SMILEBIT
EDITOR: SEGA
LANZAMIENTO: ENERO 2003
Suntuoso *shoot'em-up* que se dispone a agarrar el listón gráfico de Xbox y lanzarlo por los aires, muy lejos de todos los demás videojuegos.

HOUSE OF THE DEAD III
DES: HITMAKER!
EDI: SEGA
LAN: FEBRERO 2003
ROX número 9, página 22.

SHENMUE II
DESARROLLADOR: AM2
EDI: SEGA
LAN: PRIMAVERA 2003
Muy pronto tendremos más detalles.

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE
DES: KONAMI
EDI: KONAMI
LAN: PRIMAVERA 2003
ROX número 6, página 10.



Violencia de diseño

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
EDITOR: **UBI SOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OTOÑO 2003**

EL SINGULAR *shooter* en primera persona de Ubi Soft tiene pinta de dibujos animados interactivos. Basado en aspecto y argumento en un cómic belga, *XIII* presenta un uso deslumbrante de la técnica del *cel shading* para producir un juego que rivaliza con *Splinter Cell* en el apartado visual. El agente secreto XIII tiene una serie de habilidades en plan *Sexto Sentido* que utiliza para salir furtivamente de una enredada conspiración gubernamental. ¿Podría ser un cruce delirante entre *Jet Set Radio Future* y *Metal Gear Solid*?


↑ Usa un cadáver para cubrirte.

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

Nada de risas enlatadas, soldado

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DEVELOPER: **BOHEMIA INTERACTIVE**
EDITOR: **CODEMASTERS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2003**

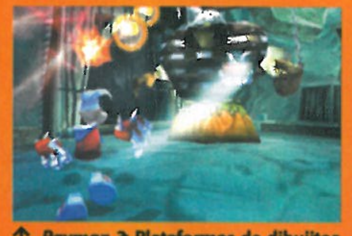
¿QUÉ TAL un juego bélico basado en escuadrones en el que los programadores han logrado recrear la velocidad del sonido? Puede que sea un dato un poco tonto, pero significa que no oirás el estruendo de esa bala con tu nombre al dispararse hasta que sea demasiado tarde. Es algo muy aleccionador y es este aspecto brutal y mortífero de la guerra el que Bohemia Interactive intenta capturar con *Operation Flashpoint: Cold War Crisis.* Ya triunfaron hace un par de años con la aclamada versión de PC, así que no hay razón para tener reservas acerca de la entrega con prestaciones *on line* de Xbox. En principio, incluirá muchos extras y proporcionará acción abundante en el campo de batalla para aquellos que quieran algo tan inteligente como *Halo*, pero sin los oropeles de la ambientación espacial o los enemigos extraterrestres.

↑ «¿Qué culpa tengo yo si no hay lavabo en el helicóptero?»

↑ «¡Esa compuerta, que se nos vuelven a caer las bombas!»

...NI ÉSTOS

- Nightcaster II
- Nightmare Creatures 3
- N.U.D.E.
- Phantasy Star Online
- Project BGE
- Quake IV
- Rayman 3: Hoodlum Havoc
- Rolling
- Shaun Murray's Pro Wakeboarder
- Shining Lore
- Shrek 2
- Smashing Drive
- Sneakers
- Soul Calibur II
- Starcraft: Ghost
- Star Wars Galaxies
- Strident: The Shadow Front
- The Four Horsemen Of The Apocalypse
- The Great Escape
- Thief 3
- Tom Clancy's Rainbow Six
- Tork
- True Crime: Streets Of LA
- Twin Caliber
- Vexx
- Virtua Fighter 4.1
- Warhammer 40,000
- Wolverine's Revenge
- WWE Crush Hour
- Yager
- Zapper


↑ *Rayman 3*: Plataformas de dibujitos.

ETERNAS PROMESAS

No es la primera vez que os hablamos de ellos y, seguramente, tampoco va a ser la última.


↑ Una *top model* prehistórica.

BC
DESARROLLADOR: INTREPID
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: OTOÑO 2003

Dirige una tribu de humanos por una feroz tierra prehistórica, aprendiendo nuevas habilidades para sobrevivir al encuentro con esos dinosaurios que ocupan toda la pantalla.


↑ Un doctorado en RPG.

FABLE
DESARROLLADOR: BIG BLUE BOX
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: NAVIDAD 2003

El juego de rol definitivo, aunque por ahora sólo sea en expectación. Un precioso mundo de cuento de hadas, un aventura inmensa y todo un héroe para que lo moldees a tu gusto.


↑ Unas batallas increíbles.

GALLEON
DESARROLLADOR: CONFOUNDING FACTOR
EDITOR: VIRGIN INTERACTIVE
LANZAMIENTO: FEBRERO 2003

Island Raider sería una forma perezosa de describir esta aventura de acción con combates de capa y espada y enormes áreas por las que trepar.


↑ Pasa al asiento del conductor.

LAMBORGHINI
DESARROLLADOR: RARE
EDITOR: RAGE
LANZAMIENTO: FEBRERO 2003

MotoGP puso en línea las dos ruedas y, ahora, el sofisticado juego de carreras de Rage te permitirá competir con tus amigos sobre estas bestias italianas. Es el *Ridge Racer* del nuevo milenio.

PRO RACE DRIVER
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDI: CODEMASTERS
LANZAMIENTO: FEBRERO 2003

TAO FENG
DESARROLLADOR: STUDIO GIGANTE
EDI: MICROSOFT
LANZAMIENTO: 2003

TEAM SAS
DESARROLLADOR: RAGE
EDI: RAGE
LANZAMIENTO: OTOÑO 2003

ASEGÚRATE

TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala un magnífico juego de *Blinx* a las personas que este mes se suscriban mandando el cupón adjunto*.



*Promoción válida hasta fin de existencias.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y RECIBIR EL JUEGO BLINX**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

Teléfonos ....

Población..

Provincia.. C. P. ....

Correo electrónico ....

FORMA DE PAGO:

MC EDICIONES Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2002

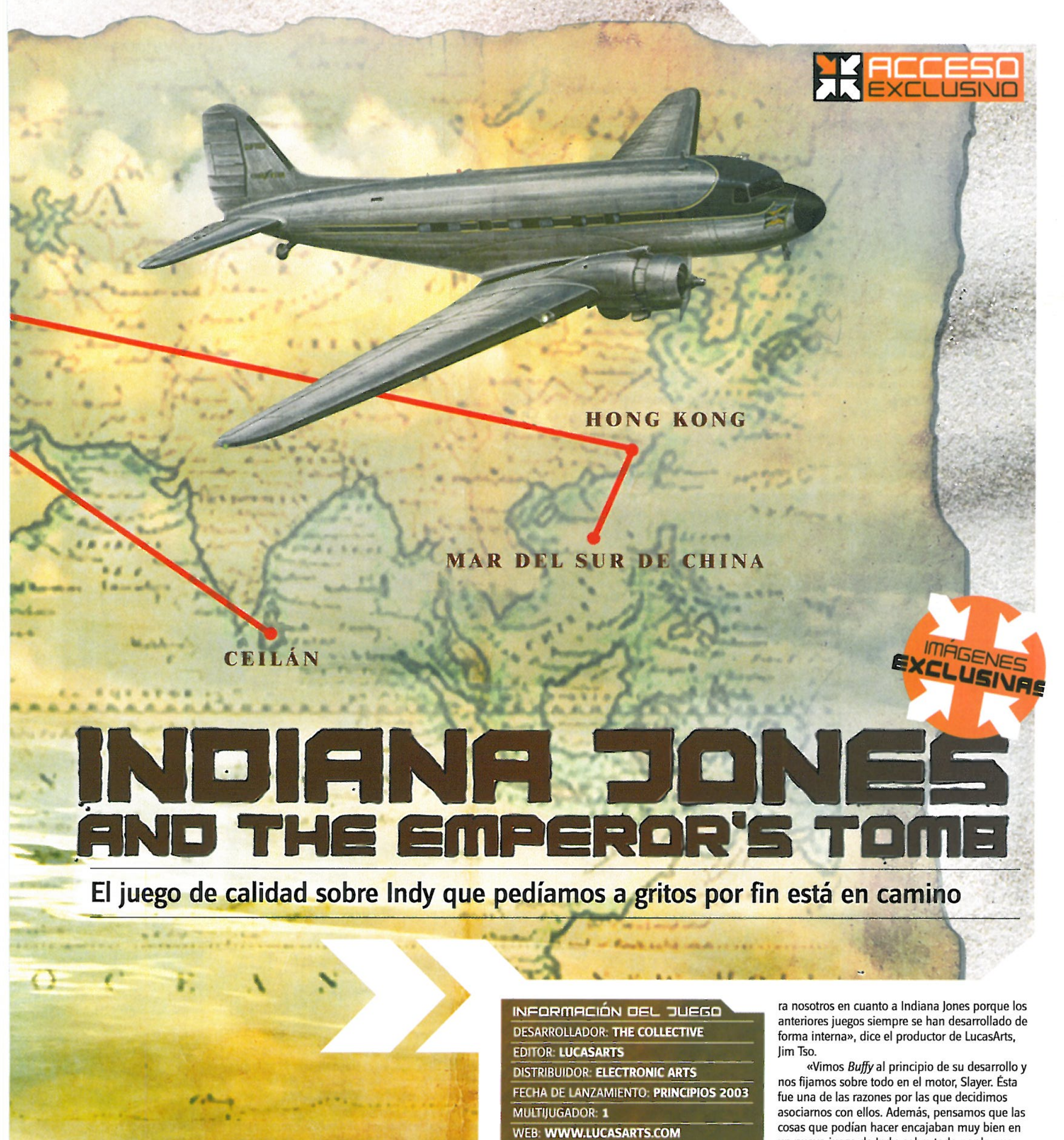
Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.


PRAGA
ESTAMBUL



INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

El juego de calidad sobre Indy que pedíamos a gritos por fin está en camino

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **THE COLLECTIVE**
EDITOR: **LUCASARTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **PRINCIPIOS 2003**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.LUCASARTS.COM**

SAN RAFAEL, California. Una presentación exclusiva en el cuartel general de LucasArts. La ROX estuvo allí para ver *Indiana Jones and the Emperor's Tomb*, el primer juego de Indy que se desarrolla fuera de LucasArts.

El honor de programarlo se le concedió al desarrollador de *Buffy the Vampire Slayer*, The Collective, cuando en LucasArts quedaron más que impresionados tras ver en acción una versión preliminar de *Buffy*. «Supone un cambio para nosotros en cuanto a Indiana Jones porque los anteriores juegos siempre se han desarrollado de forma interna», dice el productor de LucasArts, Jim Tso.

«Vimos *Buffy* al principio de su desarrollo y nos fijamos sobre todo en el motor, Slayer. Ésta fue una de las razones por las que decidimos asociarnos con ellos. Además, pensamos que las cosas que podían hacer encajaban muy bien en un nuevo juego de Indy, sobre todo por lo que respecta a la mecánica de la lucha. En sus combates cuerpo a cuerpo, Indy posee una enorme variedad de movimientos, algo que nunca habíamos podido hacer en un juego de la franquicia», asegura Tso.

Pero en LucasArts, a pesar de valorar la capacidad de lucha de los personajes, eran totalmente conscientes de que bordar las patadas y los puñetazos es sólo una pequeña parte de lo que supone capturar el mundo de Indiana Jones en un juego. «Lo primero que pensamos es que un juego de Indy tiene que ser divertido ya que ese aspecto destaca mucho en las pelí- »

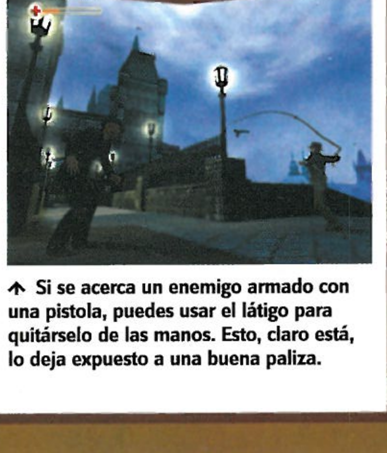
DALE UNOS AZOTES

EL FIEL látigo de Indy es útil para llegar a sitios a los que otros aventureros no pueden llegar, pero también se usa como arma gracias a dos importantes funciones de jugabilidad.

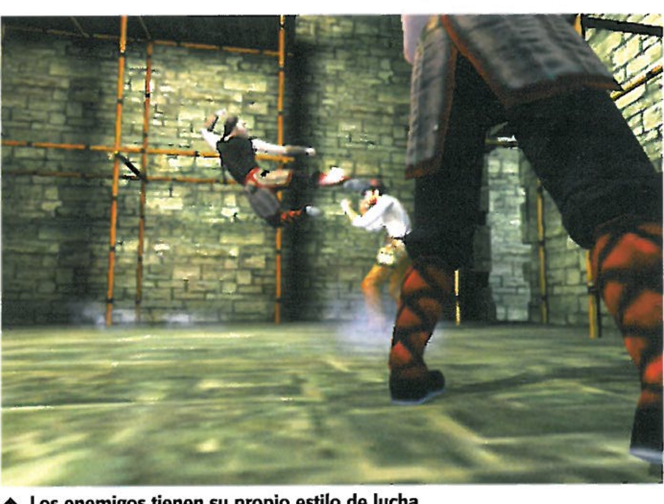


Aunque el látigo tiene un alcance mínimo y no va bien para el combate de cerca, puedes usarlo para estrangular a los malos y acercártelo.

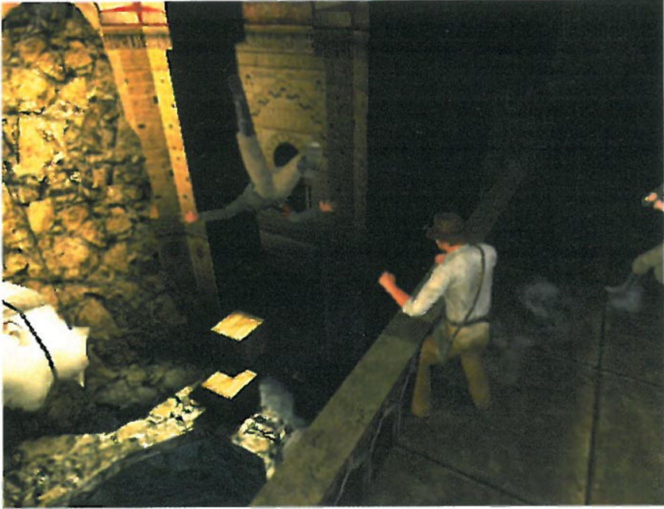




Si se acerca un enemigo armado con una pistola, puedes usar el látigo para quitárselo de las manos. Esto, claro está, lo deja expuesto a una buena paliza.



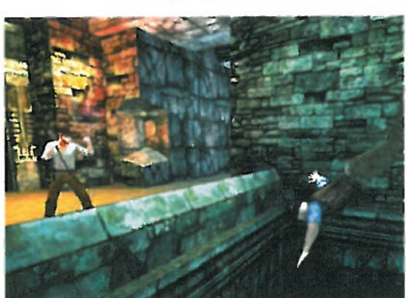
Los enemigos tienen su propio estilo de lucha.



Tira a tus enemigos por un saliente en nombre de la historia.



Dale a los dos botones de ataque e Indy agarrará a sus enemigos.



Los pioneros del *puenting* se la jugaban.

El gobierno Chino contrata a Indy para conseguir un artefacto mágico de la tumba antes que los nazis

culas. Además, Indy viaja por el mundo, usa el látigo, encuentra trampas y enigmas. Y nosotros queríamos meter todos esos elementos en un juego», especifica el productor.

Para conseguirlo, en LucasArts vieron muchas veces las tres películas (*En busca del arca perdida*, *Indiana Jones y el templo maldito* e *Indiana Jones y la última cruzada*) y así intentar acertar con esos momentos, como los de uso del látigo para llegar a ciertos lugares, las peleas y las persecuciones en coche. El productor asegura que no han copiado directamente ninguna escena concreta de las películas, sino que lo han querido incluir todo. A pesar de ello, es inevitable que el juego recuerde a las películas en ciertos elementos.

The Collective ideó la historia original y trabajó estrechamente con LucasArts, en concreto con personas implicadas en anteriores juegos de Indy, para asegurarse de que sus ideas coincidían. El emperador del título es Qin Shi Huang, primer emperador de China, y parte de su tumba aún existe en Xian, China. Allí es donde encontrarás a los famosos Guerreros de Terracota, un ejército de guerreros de arcilla creados para proteger el último lugar de descanso del soberano. Si no estás familiarizado con ellos, pronto lo estarás, porque todos ellos aparecen en el juego.

Indy tiene que entrar en la tumba para recoger un antiguo artefacto que otorga el poder de controlar las mentes. Como siempre, la búsqueda es una carrera contra reloj ya que sus viejos enemigos, los nazis, también andan tras él.

La historia se sitúa en 1935, cuatro años antes de la Segunda Guerra Mundial y el mismo de *El templo maldito*. A pesar de transcurrir el mismo año, Tso explica que este juego se sitúa antes que *El templo maldito* ya que, pese a ser la segunda película de la trilogía, es cronológicamente la primera aventura. Así, el orden correcto es: *El templo maldito*, *El arca perdida* y *La última cruzada*. Por eso, en el juego se ve a un Indy más joven comparado con el personaje de Harrison Ford en las películas. «La aventura empieza en Ceilán (antiguo nombre de Sri Lanka) e Indy no sabe nada acerca de la Tumba del Emperador la aventura a la que está a punto de enfrentarse», explica Tao. Indy está en Ceilán buscando un artefacto poco común, que es lo que siempre hace. Al final lo encuentra y a causa de ello se ve envuelto en una trama mucho más amplia.

El nivel inicial sirve de tutorial ni de ya que brinda a los jugadores la oportunidad de familiarizarse con el sistema de control, algo que los chicos de The Collective están muy interesados en hacer lo más fácil posible. Para encaramarse a un saliente, por ejemplo, tan sólo tienes que tirar adelante la palanca analógica izquierda en vez de apretar y mantener pulsado un botón. También puedes arrimarte a las pare- »

INFORMACIÓN ADICIONAL

» TESORO ENTERRADO
Habrá *ítems* secretos ocultos a lo largo del juego. Cuando termines un área, podrás ver cuántos secretos has encontrado en ella. Tso no quiso decir qué son los secretos y qué hacen, pero los «completistas» tendrán mucho por lo que volver a jugar. La exploración es una parte vital del juego aunque The Collective no quiere que los jugadores se distraigan paseándose por ahí. La idea sería que el juego funcionara como una película de Indy, en la que el protagonista va rápidamente de un lugar a otro.

» AGUA DE VIDA
Habrá fuentes de agua desperdigadas por cada entorno que le darán a Indy la oportunidad de reponer su energía. En vez de recoger pociones especiales, lo único que Indy debe hacer para volver a su máxima salud es sacar su cantimplora y echar un trago rápido.

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

LOS ENEMIGOS que Indy se encuentra muestran un abanico de estilos de lucha. Ceilán, Praga y Estambul están habitados, sobre todo, por malos armados, aunque cuando viaja a Asia y Hong Kong las cosas cambian.



Los mercenarios turcos atacan con cuchillos y espadas. Haz como en *El arca perdida* y enséñales quién manda.



Las Tríadas chinas utilizan increíbles trucos sucios para caer sobre Indy. Les encanta unirse todos contra él.



Los agentes de la Gestapo son expertos con las metralletas aunque también se defienden con los puños...



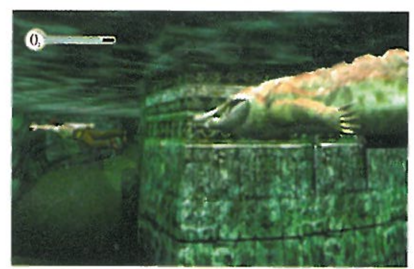
...y quieren tanto el Corazón del Dragón que están listos para hacer lo que haga falta.



La compañera de Indy, Mei Leng, te echa una necesaria mano a lo largo del juego.



En caso de duda, coge la pata de la silla...



Disfrutar de un bañito tiene sus pegas...

Indy hasta se aventura bajo el agua.

Todo apunta a que se trata del mejor juego de Indy de la historia

INFORMACIÓN ADICIONAL

¡SALVADO!
El juego se guardará por sí solo cada cierto tiempo, evitándote la molestia de tener que regresar al principio de una sección para volver a empezar en caso de morir. ¡Aleluya!

des pulsando el botón «Y» para bordear los salientes. Además, mientras Indy realiza esta maniobra también tendrá la posibilidad de disparar. Tras jugar unos cuantos minutos ya movíamos a Indy con facilidad.

Ceilán es un escenario clásico de las aventuras del arqueólogo: un entorno selvático lleno hasta arriba de templos antiguos, trampas y, por supuesto, mercenarios ladronzuelos. Nuestro hombre, claro está, consigue su artefacto ceilandés. Entonces, un agente del gobierno chino lo contrata porque el objeto es parte de una clave que permite el acceso a la tumba del emperador.

«Una vez que entra en la tumba –dice Tso– hay un artefacto mágico llamado «Corazón del Dragón» que permite al poseedor controlar las mentes. A Indy lo contratan básicamente para llegar hasta él antes que los nazis. Para ayudarlo, de vez en cuando se le une una agente secreta china llamada Mei Ying».

Tras su aventura en Ceilán, Indy viaja por Praga, Estambul, Hong Kong y una isla en el mar del sur de China antes de llegar a la tumba, también en China. Una vez más, como ocurre en las películas, el doctor Jones se hartará de volar.

Al final de cada escenario, Indy hace frente a un personaje jefe al que debe derrotar para pasar al siguiente nivel. Algunos serán gigantescas criaturas míticas mientras que otros entran en la categoría de «asesinos letales». En una de las luchas contra jefes a las que asistimos, salían los Gemelos Twing, un par de mortíferos pistoleros a sueldo. Lejos de abatir a estos enemigos, y a todos los demás malos, con combos de diez impactos y movimientos especiales, la mecánica de lucha se parece más a la del clásico *beat-'em-up Double Dragon* –y a *Buffy*, claro– que a *Dead or Alive* o *Soul Calibur*. «Existen dos botones de ataque: fuerte y leve. Indy realizará un movimiento distinto dependiendo del botón que pulses. También puede encadenar combos rápidos y, además, si mueves la palanca hacia adelante con un botón de ataque efectuará otro movimiento. Tan sólo es cuestión de dos botones, ya que quisimos hacerlo lo más sencillo posible», explica Tso.

Basándonos en nuestras peripecias en la selva, la lucha se ve lo bastante sólida y sencilla como para ponerse manos a la obra. Cuando aprietas el gatillo derecho, Indy bloquea, aunque tiene la capacidad de seguir dando puñetazos desde su posición defensiva. Si pulsas ambos botones de ataque a la vez, Indy agarrará a su oponente para poder sacudirle un par de buenos mamporros o arrojarlo al suelo. Además, nuestro héroe particular también dispondrá de un repertorio de entre 30 y 40 bromas para soltarlas mientras se ensaña.

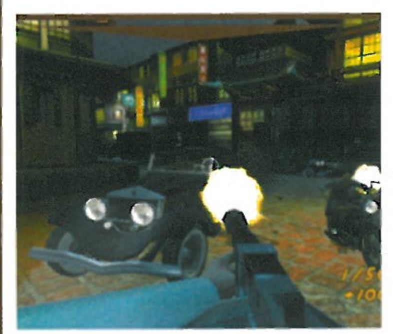
«Pero no todo es combate cuerpo a cuerpo», dice Tso. «Indy puede coger armas



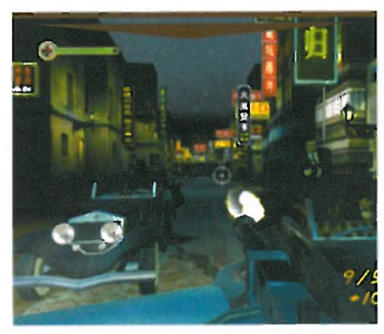
DR. JONES... DETRÁS DE USTED

No hay escapatoria, ni siquiera en los minijuegos

PARA QUE la acción sea variada existen varios minijuegos a lo largo del camino que, si bien ayudan a que la acción prosiga, ofrecen un grato cambio de ritmo. Durante estas escenas destacadas, Indy coge una ametralladora y el juego pasa de forma automática al modo en primera persona.



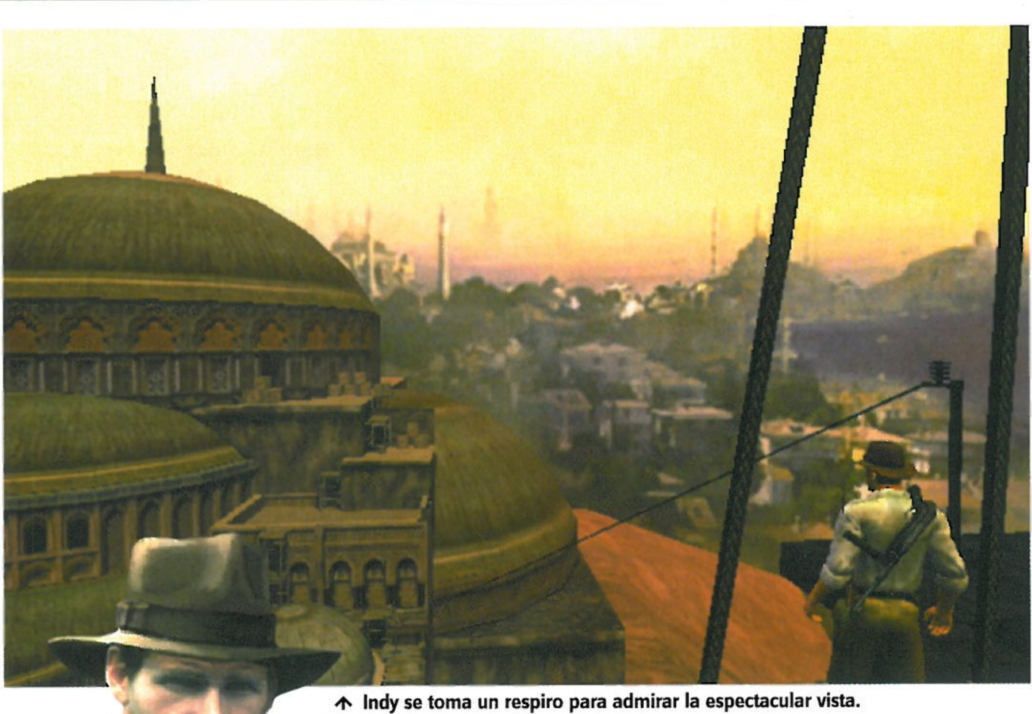
En un minijuego, Indy es perseguido en un carrito por las calles chinas.



Tú, claro, puedes revolverte. No iría mal apuntar a las ruedas...



El juego va lleno de las clásicas peleas al estilo Indy.



Indy se toma un respiro para admirar la espectacular vista.



Momento «Indy-contra-nazi».



Tendrás muchas correrías, con o sin látigo.

por el camino e incluso improvisar algunas con patas de silla, palas o patas de mesa.» Esta circunstancia es posible ya que los entornos son interactivos y el jugador puede romper mesas o sillas y utilizar el mobiliario como armas.

Pero no esperes demasiada sangre. Como muchos fabricantes de juegos, LucasArts no embute sus títulos con sangre y vísceras cuando quiere llegar al público de todas las edades. En este sentido, las películas tampoco se distinguían precisamente por una violencia gore desmesurada. Aunque lo de aquel calvo que se derretía en *El arca perdida* era algo asquerosillo...

Con Tso enseñándonos cómo iba todo, nos llevamos a Indy a la tumba en sí. Espíritus malvados poseen a los Guerreros de Terracota y éstos cobran vida con una sola idea en mente: proteger la tumba. Eso significa atacar a los intrusos, lo que en este caso incluye a un hombre con un sombrero de fieltro marrón y un látigo.

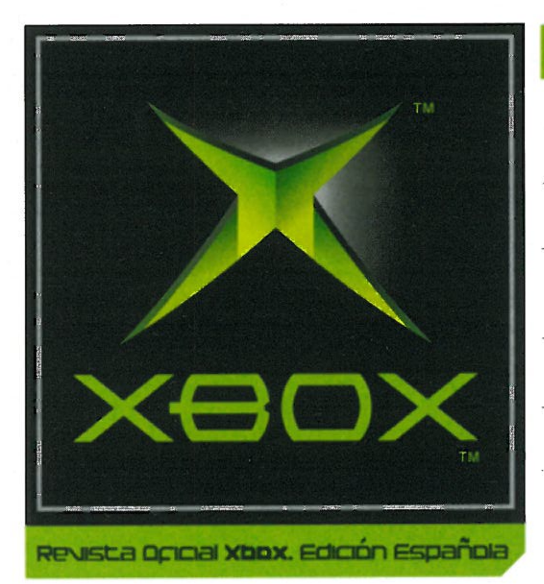
Si Indy les quita los brazos y la cabeza a las estatuas, hará que los espíritus las abandonen, pero sólo un arma mágica puede destruir para siempre las apariciones demoníacas. No estaría bien revelar en estos momentos cuál es exactamente ese dispositivo. Añade a todos estos aspectos una música original, que incluye el legendario tema de Indiana Jones, y que grabó en vivo una orquesta de 65 músicos. Así, el conjunto apunta al mejor juego de Indy de la historia.

Tso y Cía. se están empleando a fondo para hacer su juego lo más auténtico y entretenido que les sea posible. «Intentamos ofrecer varios tipos de jugabilidad. No se trata sólo de luchar, aunque hay mucha pelea –dice–. Tenemos el combate cuerpo a cuerpo con distintos tipos de pistolas, metralletas y escopetas. Puedes usar el látigo como arma, además de como instrumento para avanzar. Ciertas secciones te permitirán usar cargas a fin de volar paredes para abrirte paso. Hay libros antiguos, pergaminos y llaves que encontrar, pistas ocultas en los mapas y puzzles para mantener la incertidumbre constantemente. Es realmente una profunda experiencia de aventura y así es como lo llamamos, un juego de aventura y de acción. Aunque si juegas a él, se parece mucho más a una película de Indiana Jones.»

INFORMACIÓN ADICIONAL

VIAJE CON NOSOTROS

El orden de juego es el siguiente: Ceilán, Praga, Estambul, Hong Kong, base submarina nazi, fortaleza de la isla del Mar del Sur de China, exterior de la Tumba del Emperador e interior de la Tumba del Emperador. En total, deberías estar balanceándote por el juego durante 15 ó 20 horas. Y más si vuelves a por todos los secretos.



PUNTUACIÓN

8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante que te familiarices con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.



CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



DEMO EN EL DVD
Este icono significa que en nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título. Así que podrás probarlo tú mismo.

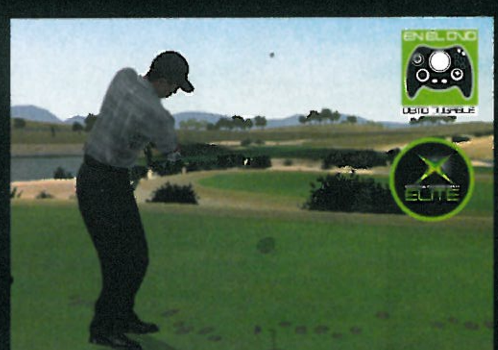


VÍDEO EN EL DVD
Si aparece este icono significa que en nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.

ANÁLISIS DEL MES













EL RESTO



La nueva generación de juegos «on line» casi ha llegado a Xbox

UNREAL CHAMPIONSHIP

UNA DE LAS SERIES más emblemáticas de los *shooters* en primera persona de todos los tiempos y, en particular, del PC como plataforma de juegos, desembarca en la más potente de las consolas de última generación. Infogrames ha delegado en Digital Extremes la tarea de desarrollar un título con vocación de imprescindible, uno que convenza a los usuarios de que jugar a otra cosa que no sea *Xbox Live* no es jugar.

Desafortunadamente, aún es demasiado pronto para opinar nada al respecto. *Xbox Live* comenzó a funcionar en Estados Unidos el pasado mes de noviembre, coincidiendo con el lanzamiento de este *Unreal Championship*. Europa no tiene tanta suerte, ya que *Xbox Live* no estará disponible hasta la próxima primavera. Será entonces cuando realizaremos un análisis del juego *on line* que ofrece *Unreal Championship* y otros lanzamientos que han de llegar hasta entonces. Lo que viene a continuación es un examen de *Unreal Championship* exclusivamente como juego *off line*.

Hay dos aproximaciones posibles a la hora de valorar un juego como éste. Una es tomando en cuenta su contexto, dentro de una serie que ya va por la cuarta entrega y se ha dejado ver en PC, Dreamcast y PS2. Y, otra, como primer exponente de su clase en Xbox. Aunque en ambos casos constituye un buen entretenimiento, es de esperar que el jugador novel quedará mucho más deslumbrado que el veterano. »

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **DIGITAL EXTREMES**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4; 2-16 VIA XBOX LIVE**
WEB: **WWW.UNREALCHAMPIONSHIP.COM**

» UN ADELANTO
SHOOTER en primera persona y por equipos, compatible con el servicio de juego on line *Xbox Live*.



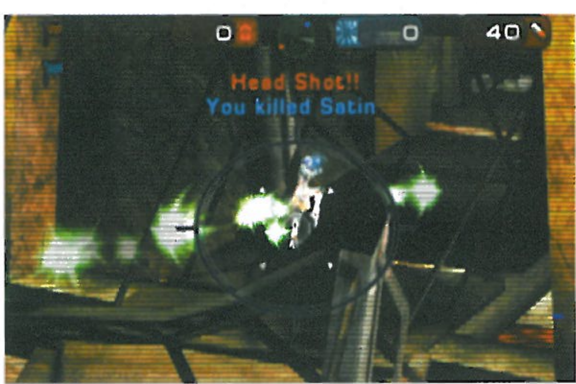


Elimina al equipo azul antes de que alguno de sus miembros alcance el punto «A» en esta partida de «Doble Dominación».

Una sangrienta competición convertida en el espectáculo de masas del futuro

Digital Extremes vuelve a presentar una sangrienta competición que se ha convertido en el espectáculo de masas del futuro. Cuarenta y seis personajes, seis modos de juego y en torno a una treintena de escenarios se combinan para ofrecer una amplía variedad de partidas. Los objetivos dependen del modo de juego. «Deathmatch», «Team Deathmatch», «Survival» y «Capturar la Bandera» ofrecen los aspectos que menos nos podemos esperar en un título de la serie *Unreal*: un conservadurismo absoluto en cuanto a las convenciones (de juego y estéticas) habituales. En cambio, «Doble Dominación» y «Carrera de Bombardeo» aportan una serie de variantes que las convierten en lo más apetecible -véase recuadro *Juegos mortales*-.

«Survival» permite repasar los escenarios visitados en el modo «Deathmatch» para disputarlos contra un solo oponente. «Doble Dominación» es la revisión del «Dominación» que debutó en *Unreal Tournament* pero, en esta ocasión, se ha aumentado el componente estratégico y se ha mantenido la variedad



Nada como un poco de «acampada» para frenar un asalto.



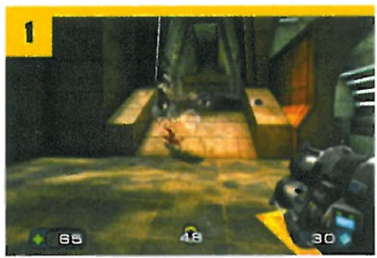
Cuando se trata de acción frenética, *Unreal* no tiene rival.



Arranca la cuenta atrás para puntuar en «Doble Dominación».

ELEGIR UN ARMA

CADA ARMA cuenta con dos clases de disparo -primario y secundario-, con la excepción del Rifle de Choque, en el que es posible combinar ambos para producir un tercer tipo de ataque. Todas las armas tienen sus ventajas, pero éstas son las que encontramos más destacables.



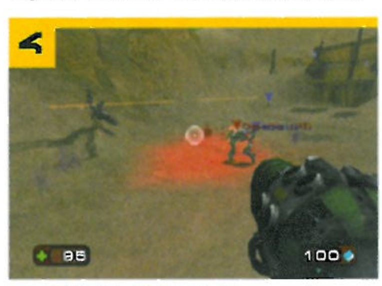
LANZACOHETES: No tan efectiva como la que muchos ya conocían. Sólo carga tres cohetes para el disparo simultáneo.



FLAK CANNON: El disparo principal lanza proyectiles fragmentados. El secundario, granadas que rebotan varias veces antes de estallar. Mejor arma para distancias cortas.



TRANSLOCALIZADOR: El disparo secundario permite teletransportarse al lugar en el que ha caído la cámara espía.



CAÑÓN PROTECTOR: Disparos láser o escudo protector. Más recomendable ésto último.



ARMA ELÉCTRICA: La mira telescópica permite acertar a grandes distancias, pero requiere una muñeca muy precisa.



Si estás demasiado tiempo estático, el volcán comienza a escupir lava en tu dirección.

Gráficamente se sitúa en primera línea del catálogo de Xbox

en los escenarios que solía ser marca de la casa. Por último, «Carrera de Bombardeo» es un partido de fútbol con pistolas que encarna la nueva joya de la corona.

Una de las características de este título es su amplía configurabilidad. Cada uno de los personajes disponibles posee características diferentes, apreciables cuando su control está en manos de la IA y, también, cuando está en manos del jugador. Los Juggernauts son grandes, pesados y más lentos que otros personajes aunque presentan mayor resistencia e inician cada partida con un nivel mayor de puntos de salud. Otras razas como los Automatons son más ágiles pero, como se encuentran menos protegidos, su limite de salud es menor. Mientras, los humanos son los más equilibrados en cuanto a características aunque ninguna de ellas destaca por encima de las otras a pesar de que las diferencias, en ocasiones, son considerables. Y es que Digital Extremes ha realizado un excelente trabajo a la hora de equilibrar el juego.

Los desarrolladores también han realizado un excelente trabajo a la hora de diseñar las armas, ya que todas tienen su utilidad y ninguna es desdeñable, con la excepción del Translocaliza-dor y el Cañon Protector, arsenal más defensivo que ofensivo. El único aspecto que puede llegar a entorpecer ese equilibrio es el arma preferida de cada personaje. Al estar asignada por defecto, un jugador puede aparecer con un lanzacohetes en las manos cada vez que vuelve a entrar en la arena, cosa que nos parecerá injusta si el oponente aparece armado con un triste Cañón Protector. Además, el propietario de ese lanzacohetes también puede obtener una mayor frecuencia de disparo con él que otro jugador cuya arma preferida es el Flak Cannon, por ejemplo.

Al inicio del juego, el usuario debe



Los escenarios abiertos nos proporcionan los mejores momentos en este juego.

INFORMACIÓN ADICIONAL

USO DEL STICK
Pulsando la palanca analógica izquierda se ejecuta el salto. Es relativamente fácil activarlo sin pretenderlo y es muy adecuado en los momentos más caóticos. La pulsación de la palanca analógica derecha centra automáticamente la vista.

¿JUEGO EXCLUSIVO?
Desde el principio, *Unreal Championship* se anunció como un juego exclusivo Xbox, algo que no ha terminado de ser cierto. Quizá no se trata de una conversión del *Unreal Tournamente 2003* que ha aparecido simultáneamente para PC, pero desde luego se ha empleado un diseño de juego idéntico en casi todo.

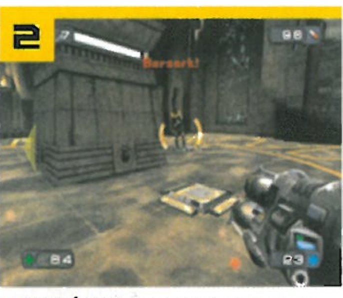
BLANCO Y NEGRO
Los botones blanco y negro del controlador permiten acceder a las estadísticas de cada *bot* y jugador durante la partida. También muestran la localización en el escenario de cada miembro del equipo. Por otro lado, pulsando dos veces el botón se ejecuta el doble salto.

SUBIDÓN DE ADRENALINA» Utiliza a tu favor los elementos naurales del juego

CONFORME eliminas a los oponentes, sube la puntuación del jugador y también se incrementa el contador de cápsulas de adrenalina. Una vez alcanzada la cifra mágica de 100, el jugador puede acceder a una de las cuatro habilidades diferentes mediante la combinación de botones. A menudo, son las que marcan la diferencia entre la victoria o la derrota.



» AGILIDAD: Incrementa la velocidad. Vital cuando es necesario recorrer grandes distancias para alcanzar el objetivo.



» FRENÉTICO: Aumenta la frecuencia de disparo. Muy útil frente a ataques multitudinarios.



» REGENERACIÓN: Restaura los niveles de salud y escudo hasta 200 puntos por encima de la cifra original.



» INVISIBILIDAD: Lo más parecido que encontrarás al sigilo en el universo *Unreal*. Muy útil en «Capturar la bandera».



Este oponente de una partida de «Carrera de Bombardeo» lleva la pelota, aunque está a punto de perderla.



El Flak Cannon es una de las armas más poderosas del juego.



Literalmente, la Mini Gun hace pedacitos a los enemigos.

» elegir un personaje y un grupo formado por otros cinco que formarán su equipo. Cada personaje se distingue por su precisión, agilidad y tácticas y puede ocupar una posición ofensiva, defensiva o de mercenario. Confeccionar un equipo equilibrado al estilo de juego de cada uno termina por ser un aspecto bastante importante, especialmente en los niveles de dificultad más altos en los que la coordinación con el resto del equipo se hará imprescindible. Además, conforme se progresa en la competición los personajes mejoran sus características, lo que supone un aumento progresivo del desafío dentro del nivel de dificultad seleccionado.

Un *shooter* en primera persona se mide, sobre todo, por sus armas e IA. En el primer apartado, la nueva entrega de *Unreal* aporta pocas novedades ya que, a excepción del Cañón Protector, el rifle TAG y el Arma Eléctrica, se mantiene el repertorio de *UT* con algunos cambios en el diseño y funcionamiento -véase recuadro *Elegir un arma*-. Las armas más poderosas (Lanzacohetes y Flak Cannon) ya no lo son tanto, suponemos que con la idea de igualar algo más las partidas. »

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» SAGA UNREAL

En 1998, id Software y la saga *Quake* dominaban el género que nos ocupa. El reino comenzó a tambalearse con la llegada del primer *Unreal* y *Half-Life*. En 1999, Epic volvía a protagonizar un entretenido cara a cara con id (*Unreal Tournament* contra *Quake III*). 2002 ha visto dos nuevas entregas de la serie (*UT2003* y *Unreal Championship*) y a primeros de este año llegará *Unreal II: The Awakening* para PC.



El modo a pantalla partida no deja de ser un simple aperitivo de *Xbox Live*.

JUEGOS MORTALES » Diversas opciones para el modo «Deathmatch»

UNREAL CHAMPIONSHIP presenta algunos modos de juego novedosos, más allá del «Deathmatch» y sus variantes:



» En «Capturar la Bandera» debes penetrar hasta el corazón de la base enemiga, coger su bandera y correr hasta puntuar de regreso en tu base.



» «Doble Dominación» hace referencia a dos puntos separados en el escenario. Hay que controlarlos simultáneamente diez segundos para puntuar.



» Agarra la pelota y corre hasta introducirla en la portería enemiga. Si no puedes defenderte, el trabajo en equipo es imprescindible.



↑ La combinación del disparo principal y secundario del Rifle de Choque permite un tercer efecto.



↑ La caracterización de los personajes es excelente.

» INFORMACIÓN ADICIONAL

»JUEGO MULTIJUGADOR ON LINE
Una partida a través de Internet en la que los oponentes son otros jugadores a través de su propio terminal en cualquier lugar del mundo. Un tipo de juego que a menudo constituye el principal interés de los usuarios de PC, sistema en el que ha encontrado su ámbito natural.

» Lo que sí constituye una completa novedad es el uso de la adrenalina. A modo de *power ups*, decenas de cápsulas se hallan repartidas por los escenarios. Cuando el contador llega a las 100, el jugador tiene la opción de adquirir una habilidad determinada -véase recuadro *Subidón de Adrenalina*- durante unos segundos. Suficientes para marcar la diferencia y que suponen un valioso añadido a la jugabilidad.

Entremos ahora en el espinoso tema de comparar el manejo del juego a través de un *pad* en lugar de un ratón. No es lo mismo y nunca lo será. Pero el control del juego mediante el controlador de Xbox es todo lo bueno que puede ser en un *shooter* en primera persona para consola, aunque tiene algunos inconvenientes. Lo que más echamos en falta es la opción de agacharse (algo que los *bots* del juego hacen con frecuencia) y, por eso, tendremos problemas cada vez que tengamos que consumir la adrenalina y cuando tengamos que realizar algunos movimientos especiales que harían más llevaderas las carreras bajo fuego enemigo. La cruceta no responde como debería y a menudo se hacen necesarios varios intentos para obtener el resultado deseado.

Gráficamente, el juego posee una presencia indiscutible. Sin llegar a la calidad ofrecida por *Unreal Tournament 2003* en un PC potente, *Unreal Championship* se sitúa sin problemas en primera línea del catálogo de Xbox. Las animaciones quedan un poco limitadas en comparación con la versión de PC, pero escenarios y efectos visuales muestran el mejor de los aspectos. Sin embargo, lo más llamativo es la velocidad relativamente constante del juego en los momentos más frenéticos. Cuando se juega en pantalla partida es posible experimentar algunas pausas molestas, pero nada que realmente entorpezca la jugabilidad.

La ligera decepción que ha supuesto *Unreal Championship* para los jugadores veteranos de la serie tiene mucho que ver con la serie *Quake*. *UT* supo distinguirse de *Quake III* por una acción de corte algo más pausada y estratégica, así como por la variedad y originalidad de modos de juegos y escenarios, más allá del limitado «DeathMatch» y su habitual ambientación de castillos infernales y corredores industriales sombríos. Por alguna extraña razón, lo que hace *Unreal Championship* es regresar a los patrones de toda la vida del modo multijugador *on line*. El resultado es un juego de envidiable factura técnica, una jugabilidad más profunda de lo que aparenta a primera vista y un buen exponente de por qué el género ha tenido tanta fortuna entre los aficionados al PC. Todo ello en una Xbox, lo que no es poco.

A pesar de todo, a *Unreal Championship* le hace falta algo más para ser el juego de referencia indiscutible que se le suponía, más allá de la circunstancia de ser, por ahora, una rareza dentro del catálogo de Xbox. Quizá ese algo sea *Xbox Live*, pero eso ya habrá ocasión de valorarlo.



POTENCIAL
A pesar de ciertos parones, presenta escenarios en todo su esplendor a una velocidad sorprendente.

ESTILO
«Doble Dominación» y «Carrera de Bombardeo», los modos más atractivos.

ADICCIÓN
Ritmo de juego frenético y espectaculares gráficos.

LONGEVIDAD
A pesar de las muchas configuraciones posibles, todo tiene un fin. Hasta *Xbox Live*, claro.

LO MEJOR
- + GRÁFICOS
- + ARSENAL
- + RITMO FRENÉTICO
- + ESCENARIOS EXTERIORES

LO PEOR
- - PARONES OCASIONALES
- - DEMASIADOS ESCENARIOS

RESUMEN
Un buen título del que se espera un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes. Habrá que esperar a *Xbox Live*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



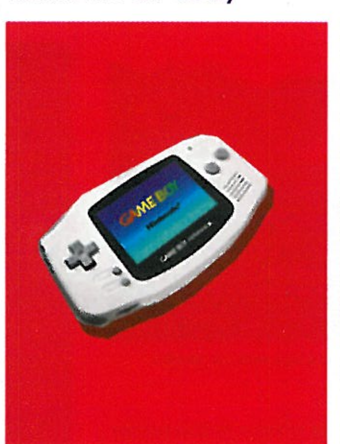


www.es.ebay.com

Consolas de Ayer y Hoy

1. Las consolas y videojuegos de toda la vida y de ahora se venden en www.es.ebay.com
2. Desde tan solo 3 euros se pueden encontrar diversos juegos para el ordenador
3. Si eres coleccionista, en eBay puedes encontrar todo lo que buscas.

Madrid, 25 de noviembre de 2002.- eBay España, el mayor centro de compra y venta en Internet, cuenta en la categoría de Juegos de Consola y PC con una oferta diaria de 4.500 artículos diferentes. Las primeras consolas que aparecieron en el mercado, actualmente se venden en eBay, como la Nintendo 64, Megadrive, ZX Spectrum, Nes y hasta la tan conocida Atari, pero también la última consola de Sony, la PlayStation 2. En cuanto a juegos la variedad es inmensa, hay juegos de acción, deporte, estrategia, simuladores,...
Las consolas de Sony y los juegos de PC son los artículos más solicitados por los usuarios de eBay



"No todos los juegos aguantan bien el paso del tiempo y no en todos los lugares puedes encontrarlos.
En **eBay España** existen categorías que están plenamente dedicadas a ello y todavía tienen esa chispa especial que les hace merecedores del codiciado título de clásicos o antiguos.
La inmensa variedad abarca desde lo descatalogado hasta lo más nuevo, pasando, cómo no, por esas consolas y videojuegos que simplemente son de colección para los más nostálgicos", afirma **Enrique Martínez**, responsable de la categoría de **Juegos de Consola y PC**.

Algunos ejemplos son:

- Juegos para Spectrum por 6 euros.
- Gameboy advance desde 60 euros.
- Dreamcast con más de 10 juegos por 100 euros.
- Playstation 2 desde 200 euros.
- Juegos de Play Station I, PC o Dreamcast a partir de 3 euros.
- Playstation I (consola más 15 juegos) desde 55 euros.



En eBay España se vende 1 consola cada hora y un PC cada 20 minutos.

www.es.ebay.com



A estas alturas, todo el mundo sabe cuáles son los bombazos que están apareciendo en el mercado de los videojuegos y en www.es.ebay.com están al mejor precio.
Además, no hay que olvidar que también se pueden encontrar los mejores accesorios,como joysticks, auténticos volantes para los juegos de velocidad, mandos y hasta altavoces para tener un perfecto sonido.
Esto último para todo tipo de consolas y a precios increíbles.



La opinión de los usuarios:

"Mi colección de Sega Mastersystem es una de las dos mayores de Europa y de las tres mundiales. En eBay he conseguido localizar varios ejemplares raros" **(Museo8bits)**.

"Gracias a eBay he encontrado la videoconsola que llevaba años buscando y a mitad de precio!
eBay es el escaparate más grande del mundo. Si no lo encuentras en eBay es porque no existe" **(rminguin)**.

"He conseguido dar salida a un montón de artículos que tenía repetidos gracias a eBay y además he logrado aumentar mi colección con nuevas e increíbles adquisiciones" **(Albertnol)**.

↑ Guerra mecanizada en el futuro. Máquinas de destrucción con más poder ofensivo que un pequeño país.

Armas móviles de destrucción masiva en un futuro no muy lejano

MECHASSAULT



↑ La mejor posición a sus seis en punto.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **DAY 1 STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-2, 2-16 XBOX LIVE**
WEB: **WWW.XBOX.COM/MECHASSAULT**





PONTE al mando de una gran variedad de mech y convierte todo lo que encuentres a tu paso en chatarra.

LA ÚLTIMA encarnación de un juego clásico de PC hace su aparición en Xbox de forma literalmente explosiva.

Manejaremos un gigante de acero, un Battlemech en un universo hostil de guerra urbana y desórdenes continuos ambientado en el siglo XXXI.

La acción se desarrolla íntegramente en tercera persona y, en vez de ver las cosas desde una cabina como nos tienen acostumbrados este tipo de juegos, tendremos un detalle perfecto de todos y cada uno de los movimientos de nuestro *mech*. La animación es muy buena y el realismo de los movimientos es verdaderamente sorprendente. Pero no sólo la animación es buena, sino que los escenarios interactivos en los que se desarrolla la batalla son dignos de admiración. El impacto visual que causa el ver los destrozos a nuestro alrededor es impresionante.

Para provocar estos desastres contamos con un buen arsenal. Cada una de las armas tiene un efecto muy diferente en los objetos que nos rodean: los cañones de nuestras ametralladoras o los impactos de nuestros mísiles podrán barrer las fachadas y, lo más importante, no nos perderemos ni un detalle de los daños que provocaremos en los edificios colindantes y cómo se destruyen y derrumban a nuestro paso. Además, todo ello sin contar con las explosiones y demás efectos que ocasionan los tanques y los elementos enemigos que se convierten en chatarra a nuestro paso. Digamos que la destrucción masiva es uno de los elementos importantes de la atmósfera de juego.

Una de las buenas noticias de este título es que la inteligencia artificial es bastante buena. Podremos ver como el enemigo reacciona de forma increíble a todas las opciones de combate que se le plantean: las unidades acorazadas buscarán cobijo mientras que los mech enemigos esperan su turno para atacar -y mientras reservan sus fuerzas-, consiguiendo una atmósfera de combate bastante real y adictiva. Esta excepcional muestra de inteligencia artificial se hace mucho más patente a la hora de »



SOMOS NOSOTROS >> Otros mechs disponibles.



PUMA: Clase ligera con invisibilidad y vuelo. Armamento medio.



UZIEL: Medio. Cañones de largo alcance y recargables.



BELIAL: Medio. Rifles Gauss que no necesitan se recargados.



THOR: Pesado. Gran poder de fuego y fijación de objetivos.



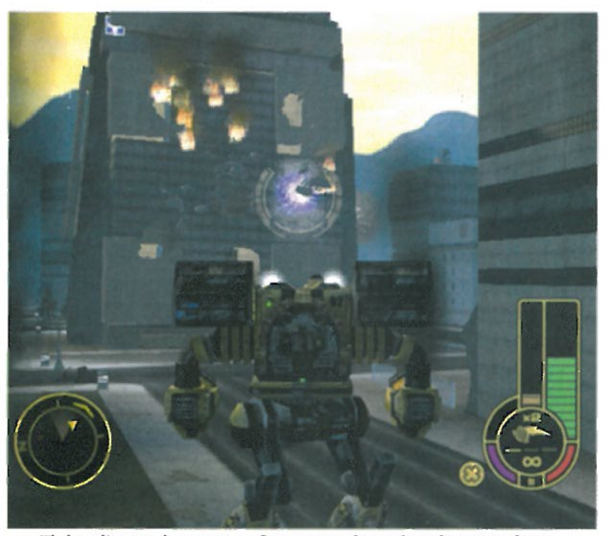
MAD CAT: Lo que un chico malo puede hacer: impactar objetivos múltiples.



Mi mech es más grande que el tuyo.



Un mech destruye a otro en modo multijugador.



El despliegue de nuestras fuerzas está resultando muy eficaz.

INFORMACIÓN ADICIONAL

>> BOOM
Una vez impactado un mech, ponte a salvo rápidamente ya que la onda explosiva puede hacer mucho, mucho daño.

>> REPONER ENERGÍAS
Cuando finalices un combate, es bueno recargar las baterías y conseguir un poco de energía extra para reponer nuestra fuerza vital.



Un Kebab al estilo mech. Un buen láser y todo se termina asando en su punto.

>> haber desarrollado un buen instinto de supervivencia. Este instinto será el encargado de hacer que los *mech* que estén un poco tocados se retiren hábilmente para evitar males mayores. Esto es algo que nosotros debemos evitar y terminar el trabajo, aunque siempre es agradable observar reacciones tan reales.

El juego cuenta con unas 20 misiones en modo «Campaña», que tal vez resulten un tanto escasas y simples para un jugador medianamente ambicioso. Tanto el manejo de los *mech* como el método para destruir a nuestros enemigos son demasiado simples, provocando en ocasiones una falta de interés para el jugador al mostrar tal sencillez.

En el apartado que el juego gana muchos puntos es en modo multijugador, en el que las posibilidades, prácticamente ilimitadas, se unen con la inteligencia de los jugadores en línea, una opción mucho más atractiva. Todo ello redunda en un producto de buena calidad pero al que le falta un poquito de fuerza. Quizás *Mechasault* es como una botella de buen vino que necesita reposar un poco para alcanzar cierto grado de madurez, que en este caso sería de jugabilidad.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Un juego con gráficos sensacionales y con un escenario interactivo impresionante.

ESTILO
Explosiones, efectos de cine y una buena banda sonora. Aquí se demuestra el auténtico poder del *mech*.

ADICCIÓN
Destruir las cosas es muy divertido, pero el juego es algo básico.

LONGEVIDAD
El modo de un jugador es algo sencillo, pero el multijugador cuenta con unas posibilidades muy elevadas.

LO MEJOR
- VISUALES
- EFECTOS ESPECIALES
- VARIEDAD DE MECH

LO PEOR
- CORTO EN MODALIDAD DE UN JUGADOR

RESUMEN
Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto. Tiene un gran potencial para *Xbox Live*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7,3//10



↑ El atuendo de esta golfista es tan reducido como la jugabilidad de este título.



↑ Una celebración demasiado efusiva.



↑ La cámara es totalmente controlable.



↑ Embocar los *putts* no es nada fácil.

↑ ¿Esto es *Outlaw Golf* o *Show Girls*?

El lado golfo del golf

OUTLAW GOLF

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **HYPNOTIX INC.**
DISTRIBUIDOR: **TDK MEDIACTIVE**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.TDKMEDIACTIVE.COM**

ES CURIOSO, pero a veces el peor enemigo de un juego son determinadas circunstancias que se confabulan accidentalmente para relegarle al olvido. En el caso de este *Outlaw Golf*, el destino ha querido que, pese a llevar ya algún tiempo publicado en el mercado estadounidense, diversos retrasos en su lanzamiento europeo le hayan hecho coincidir en el tiempo con el *Tiger Woods*, de EA Sports. Esto conlleva dos problemas diferentes: no haberse convertido en el primer juego en abordar el deporte del golf en Xbox y, además, dar lugar a las inevitables y odiosas comparaciones, que en este caso lo son más que nunca.

De hecho, *Outlaw Golf* podría considerarse como una versión en clave bizarra del *Tiger Woods*, ya que no es otra cosa que una mezcla de simulación de golf con la colección completa de *gags* de Benny Hill.

Para plasmar tan extraña combinación en nuestra consola, Hypnotix se ha tomado, eso sí, la molestia de dar forma a un juego que en sus apartados técnicos, y contrariamente a lo que cabría esperar, cumple de sobra con cualquier expectativa. Y volviendo al terreno de las comparaciones, ni el motor de juego ni las disparatadas animaciones de los golfistas tienen demasiado que envidiar al juego de EA Sports en cuestión de calidad.

En cuanto a lo que el juego en sí ofrece, nos vamos a encontrar con un total de diez golfistas, ocho modos de juego y tres campos diferentes para poner a prueba nuestras habilidades. De ello se puede deducir que el juego sobresale por su amplia variedad de disciplinas *golfísticas* que podemos disfrutar, pero flaquea claramente en los otros dos aspectos, resultando especialmente insuficientes los tres recorridos existentes para mantener el interés sobre el juego.

Entre los apartados destacables que también merece la pena resaltar sobre el juego está su facilidad de manejo, la total libertad con la que podemos mover la cámara y las divertidas animaciones que se nos mostrarán cada vez que ocurra algo destacable en pantalla.

El lado negativo de la lista es también bastante amplio: la bola rebota contra el suelo como si fuese de goma, embocar los *putts* entra dentro del terreno de lo milagroso, los tres recorridos son bastante sosos y el juego se empeña en ponernos las cosas difíciles y magnificar nuestro más mínimo error con consecuencias funestas.

Por todo ello *Outlaw Golf* se configura como un juego realmente original y como una alternativa más que peculiar para *Tiger Woods*, pero las carencias apuntadas en estas líneas le harán quedar muy por debajo de las metas a las que llegará el juego de EA Sports.

INFORMACIÓN ADICIONAL

A PALO LIMPIO

Si no estás contento con los consejos de tu *caddie*, puedes demostrarle tu enfado de una manera nada sutil: utilizando tus palos contra su anatomía.



VEREDICTO

POTENCIAL
Sin llegar a deslumbrar en ningún momento, el juego muestra una pasmosa corrección técnica.

ESTILO
Incorrecto, inclasificable e irreverente. Sólo Alexandro Lequio ha hecho cosas así en un campo de golf.

ADICCIÓN
La justa. Los ocho modos de juego quedan opacados por la existencia de sólo tres campos diferentes.

LONGEVIDAD
Al principio divierte y engancha por su originalidad, pero una vez pasado ese efecto la cosa decae.



LO MEJOR
- DESCACHARRANTES ANIMACIONES
- MOTOR GRÁFICO

LO PEOR
- JUGABILIDAD IRRITANTE
- SÓLO TRES CAMPOS

RESUMEN
No contentará a quienes busquen un buen simulador de golf y tampoco enganchará a nadie por sus *gags* disparatados.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,5//10

↑ ¿Te suena de algo? Esta escena es similar a los momentos finales de *Salvar al Soldado Ryan*, toda una influencia en este juego.

La Segunda Guerra Mundial desembarca en Xbox

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ELECTRONIC ARTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.EA.COM/EAGAMES**



VIAJA A TRAVÉS de la Europa ocupada disparando a oleadas de nazis en este *shooter*.

EL PRIMER y espectacular nivel de *Medal of Honor: Frontline* dice mucho acerca de las intenciones de Electronics Arts con este título: proporcionar una experiencia bélica de corte cinematográfico y bien enraizada (dentro de los parámetros de un videojuego) en la fidelidad histórica. En realidad, ese comienzo tan espectacular casi se convierte en un lastre posterior para el desarrollo del juego, ya que no todo está al mismo nivel.

Tras una secuencia de presentación que utiliza filmaciones en blanco y negro del conflicto, el jugador se ve a bordo de una de las barcazas que se dirige hacia la playa de Omaha bajo un intenso fuego alemán. Tan intenso que el bote termina por volcar y el lugarteniente James Patterson debe alcanzar la orilla a nado. En este momento, se toma pleno control del personaje. A un lado queda la flota aliada que continúa mandando hombres mientras que en el otro está la primera línea de defensa alemana. Y en medio una rápida sucesión de objetivos (de los que va informando un oficial a Patterson a pie de batalla) que imprimen un ritmo feroz a los primeros minutos de juego.

El fragor de la batalla está magníficamente recreado: las balas silban alrededor de Patterson, los aviones bombardean la orilla, las ametralladoras disparan sin cesar desde los bunkers alemanes y los soldados aliados caen sin cesar. Es uno de esos momentos en los que el jugador se ve atrapado en un universo virtual que parece poseer su propia dinámica independientemente del recorrido a realizar. El nirvana para un jugador. Hasta que éste realiza una exploración más detenida, ya que entonces comprobará cómo los límites de este mundo virtual son más evidentes de lo que parece a primera vista. Las alambradas de la playa delimitan por completo el espacio disponible para moverse unas pocas decenas de metros. Y »

INFORMACIÓN ADICIONAL

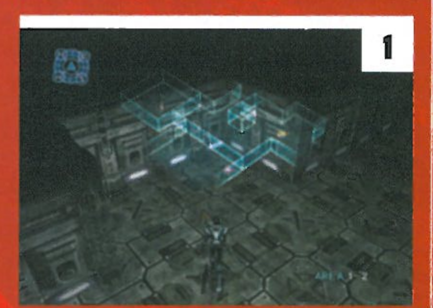
» ORIGEN INUSUAL
La serie *Medal of Honor* es uno de los escasísimos *shooters* en primera persona que tiene sus orígenes en una videoconsola. Concebida originariamente para PSX en una época en la que el género era casi exclusivo del PC, el primer título de la serie gozó de un éxito que aseguró su posterior desarrollo en otros sistemas.

» MODO MULTIJUGADOR
La versión de PS2 no contaba con él y constituye una novedad exclusiva para Xbox. Aunque, desgraciadamente, el único modo incluido es «Deathmatch» y tiene lugar en una selección de los escenarios ya vistos en la campaña del juego que no son los más adecuados.



EL DESEMBARCO MÁS SANGRIENTO

Un día en la playa



Tu pelotón se acerca a la playa de Omaha bajo un intenso fuego enemigo.



Una vez en la orilla, tu capitán te pide que cubras a algunos de tus compañeros antes de ponerte a salvo.



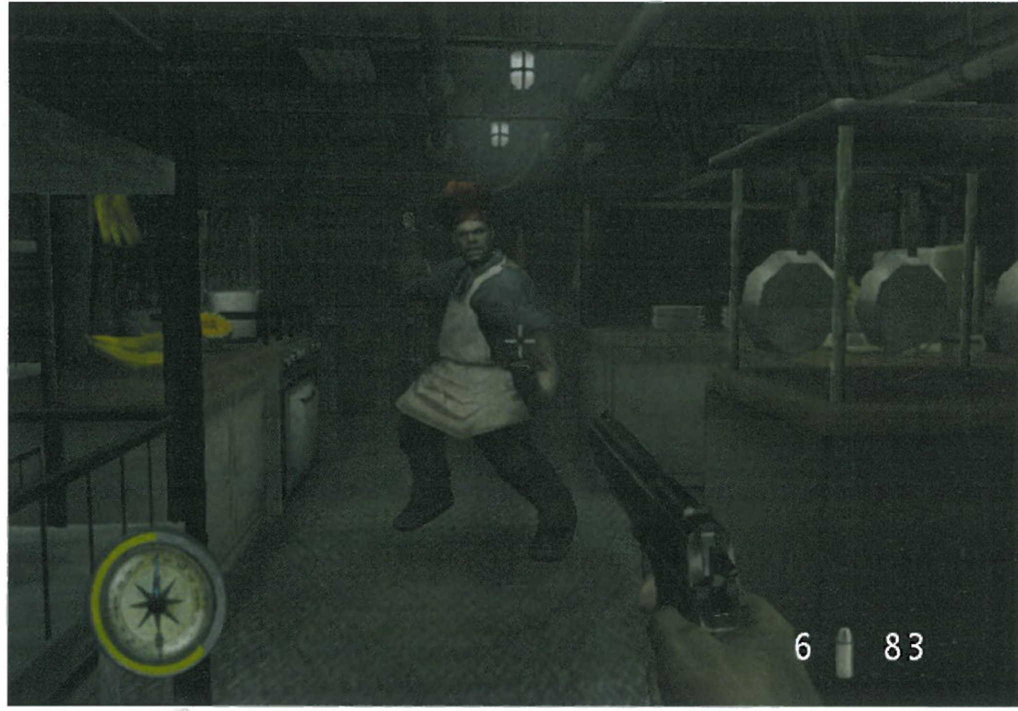
Hay cuatro compañeros a rescatar. Debes disparar contra las torres ametralladoras para cubrirlos.



Ahora debes escoltar a un artificiero hasta la alambrada para que pueda abrir una brecha.



Ha llegado el momento de asaltar los bunkers alemanes.



Heroico soldado americano de la Segunda Guerra Mundial contra cocinero alemán. ¿Por quien apuestas?



Estos tipos están disparando a tus compañeros, una clase de comportamiento que merece un severo correctivo.

las instrucciones del oficial hacen lo propio con la jugabilidad. Sólo después de cubrir a cuatro compañeros, una artificiero podrá volar la alambrada que separa la zona de bunkers. Y sólo entonces podrá Patterson destruir los puestos de ametralladora. Y sólo entonces podrá entrar en el interior de las posiciones enemigas. Etc. etc...

Medal of Honor: Frontline adolece de una férrea linealidad que desluce la sensación de estar inmerso en el mayor conflicto del siglo pasado. No es que el desarrollo sea aburrido, pero sí irregular, al igual que otros aspectos. Sorprende en algunos aspectos, satisface con otros y baja la media general del juego en unos pocos.

Entre los primeros se encuentra la ambición de los desarrolladores. Todo lo que se ve en *Frontline* aparenta un considerable rigor histórico. Las misiones están basadas en hechos y localizaciones reales. Lo mismo vale para el armamento y el diseño de personajes y vehículos. La sucesión de eventos prefijados, a costa de la libertad de acción, confiere un ritmo vivo al juego y en ocasiones posibilita la inmersión mencionada anteriormente. El diseño y las animaciones de los modelos es excelente y la música constituye una de las mejores bandas sonoras que encontrarás en el catálogo de Xbox, junto a los efectos de sonido y las posibilidades del Dolby Digital 5.1.

En el segundo apartado se halla la impresión general que produce *Frontline* en su conjunto. La de un juego muy correcto con algunos momentos verdaderamente espectaculares, pero que también podría tener un mejor acabado que lo distinguiera claramente del pelotón. Y es que sus orígenes en PS2 resultan evidentes, especialmente en la recreación de un mundo de juego cubierto de texturas manifiestamente mejorables. Por otro lado, el control del personaje, sin ser de los mejores, es, otra vez, correcto, mientras que el modo multijugador es un extra exclusivo de la versión Xbox que no aporta nada realmente reseñable.

Y en el apartado de los elementos decepcionantes se hallan la restrictiva linealidad, una IA apañada en cuanto a los compañeros de grupo y mediocre en re-

FUEGO AMIGO» Diversas arenas en las que luchar

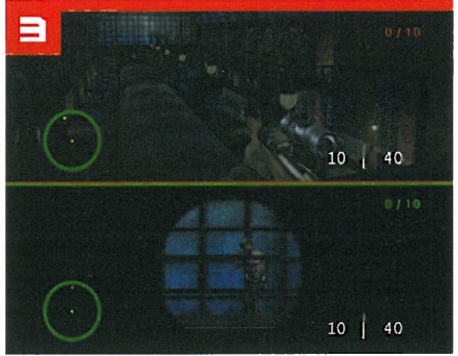
HA SIDO una agradable sorpresa comprobar que se han añadido diversos modos multijugador. No es *Halo* ni *TimeSplitters 2*, pero algunos de los mapas merecen la pena.



↑ Puente del Ojo de Buey. Como la ciudad en ruinas de la película de Spielberg pero sin Tom Hanks.



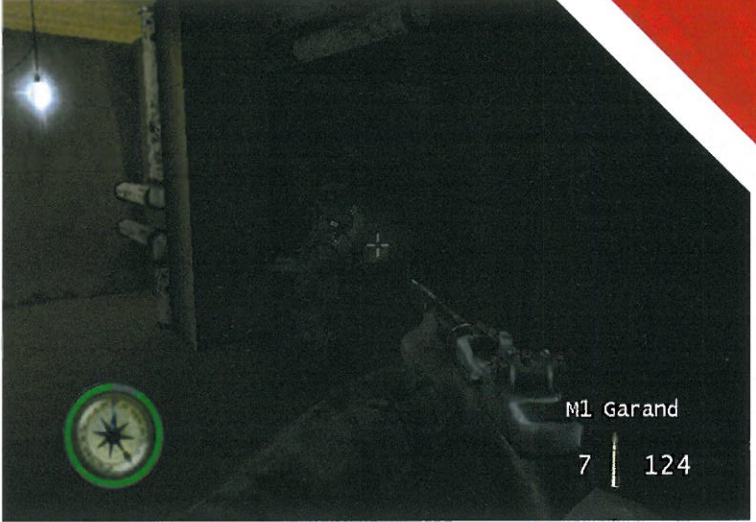
↑ Minero 1945. El nivel se desarrolla en el interior de una mina. Combates a distancias muy cortas.



↑ Estación Central Garand. La fidelidad a eventos y localizaciones reales es una constante del juego.



↑ El salto desde el avión no ha ido tan bien como esperábamos.



↑ Ajustar el brillo y el contraste no dejará pasar por alto individuos como éste.



↑ Las ciudades en ruinas protagonizan algunos de los mejores momentos del juego.

» lación con el enemigo y un fallido sistema de colisiones que ofrece imágenes tan curiosas como la de un soldado enemigo que es abatido de un puente para quedar suspendido en el aire, entre otras. Por último, Electronic Arts no ha creído necesario adaptar el juego al castellano. El propio *Frontline* echa una mano para simplificar las cosas mostrando los objetivos exactos de cada nivel (seis misiones repartidas en veinte niveles) al pulsar el botón «Start».

A *Medal of Honor* le hace daño comenzar tan alto para luego descender. En general, las misiones de grupo son las que dan los mejores momentos de un juego al que habría beneficiado una verdadera adaptación a las mayores capacidades de Xbox, en lugar de una simple conversión de la versión original de PS2. Con todo, una entretenida experiencia.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
La excelentes animaciones y el modelado de personajes se dejan ver en áreas enormes pero algo deslucidas.

ESTILO
Irregular. Vale la afirmación anterior.

ADICCIÓN
El desembarco en Omaha pone un listón muy alto que el desarrollo posterior mantiene ocasionalmente.

LONGEVIDAD
El modo multijugador no hace demasiado por prolongarla.

LO MEJOR
+ EL DESEMBARCO
+ EXCELENTE SONIDO Y BANDA SONORA
+ FIDELIDAD HISTÓRICA

LO PEOR
- IRREGULAR
- ENTORNOS
- IA Y SISTEMA DE COLISIONES
- NO ESTÁ TRADUCIDO

RESUMEN
Un buen *shooter* que recrea con relativa fidelidad el mayor conflicto del siglo pasado.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7,0//10



La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Codemasters, te ofrece la posibilidad de conseguir uno de los 10 juegos de *Manager de Liga 2003* que sorteamos.

Codemasters

¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *Manager de Liga 2003*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de febrero. El nombre del ganador saldrá publicado en el número 13 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española*.

Nombre:...................... Apellidos:..................................

Dirección: .... Localidad:.......................

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfonos: .... Edad: ....

Correo electrónico:..

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

↑ El increíble potencial de Xbox ha creado estos verdes pastos. Además del resto del recorrido y del detallado modelo del señor Woods.

Vini, vidi, vinci

TIGER WOODS PGA TOUR 2003



↑ Vaya modelito. ¿Dónde está la elegancia del golf?

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **EA SPORTS**

DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**

FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**

JUGADORES: **1-4**

WEB: **WWW.ESPANA.EA.COM**



INTRODUCIR una pequeña pelota en un hoyo que se encuentra a cierta distancia en el menor número de golpes posibles. Si, justo eso que se conoce como golf.



CON PASO firme y seguro, todas las series más populares de EA Sports están llegando de forma paulatina a Xbox. Y si los debuts de las sagas *FIFA*, *NHL* y *NBA* no han podido ser más afortunados, lo mismo podemos decir del juego que nos ocupa en esta ocasión, que destaca por dos factores: es el primer simulador de golf que se edita para Xbox y llega abanderado por el que probablemente es el mejor jugador de todos los tiempos: Tiger Woods.

Tal vez, lo mejor de todo es que el juego está a la altura del nombre que figura en su carátula. Si la trayectoria del «Tigre» no tiene prácticamente parangón en toda la historia del golf, este juego de EA Sports establece un estándar de calidad que difícilmente va a ser superado, a excepción de que sus propios creadores logren mejorarlo.

Todos los detalles de este juego se mueven entre el notable y la perfección absoluta. Técnicamente el juego ofrece un nivel impresionante, que no es de extrañar si tenemos en cuenta los logros obtenidos por esta saga en otras plataformas -especialmente el PC-. Tanto el motor gráfico como las animaciones de los diversos golfistas son realmente sobresalientes.

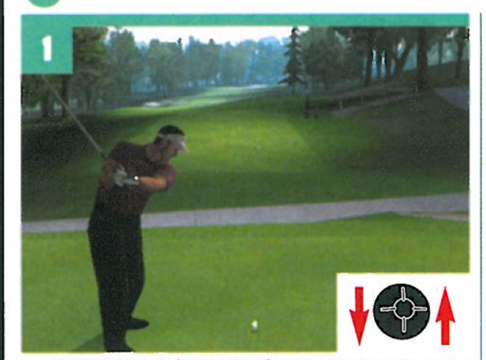
Pero donde más destaca es en la cantidad de opciones, modos de juego y configurabilidad que nos ofrece. Es realmente impresionante la cantidad de golfistas diferentes con -o contra- los que podremos jugar, como también lo es el número de campos.

El aspecto más importante que podremos configurar es a nuestro jugador, lo que le da un cierto toque de RPG al juego. Una vez que definamos sus características en diversos apartados -fuerza, suerte, precisión, entre otras-, podremos lanzarnos a competir y, a medida que logremos mejorar nuestro nivel de juego, las diversas especificaciones de nuestro jugador se irán actualizando.

Como ya hemos dicho, el número de modos de juego es muy elevado. Algunos de ellos los disfrutaremos en solitario mientras que otros lo haremos contra oponentes controlados por la CPU o por otros jugadores. No hace »

LOS SULTANES DEL SWING
Lecciones básicas para golpear la bola

EL ÁNGULO en el que mueves hacia delante y detrás el *stick* del controlador permite darle efecto a la bola, además de cambiar la dirección del golpe. Así funciona:



GOLPE RECTO (STRAIGHT). Moviendo hacia atrás el *stick* en línea recta y luego hacia delante sin cambiar la dirección, podremos conseguir un golpe recto. Del correcto *timing* dependerá la potencia y la buena ejecución.



GOLPE DE DERECHA A IZQUIERDA (DRAW). Tendremos que mover primero el *stick* hacia atrás y a la izquierda, y luego hacia delante y a la derecha. Una buena forma de superar obstáculos que se crucen en nuestro camino hacia el *green*.



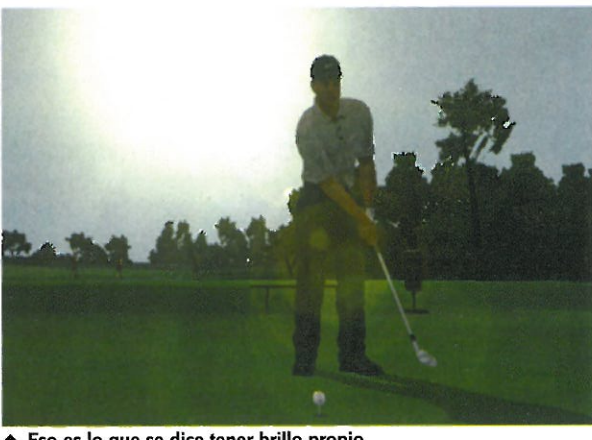
GOLPE DE IZQUIERDA A DERECHA (FADE). Justo al contrario que el anterior. Primero moveremos el *stick* hacia atrás e izquierda, y a continuación hacia delante y derecha. Parece difícil pero es más sencillo de lo que parece. Cuestión de práctica.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿Y LOS GOLFOS? La banda sonora del juego incluye temas de Ash o de Paul Oakenfold, aunque no han tenido la ocurrencia, a pesar de su nombre, de poner a Los Golfos. Si hombre, los de «¿Qué pasa contigo tío, conmigo que va a pasar?» Sí lo sabemos, es un chiste realmente malo, pero no nos hemos podido resistir...



Un bonito efecto se mostrará al conseguir un buen *swing*.



Eso es lo que se dice tener brillo propio.

falta decir que intentar superar al propio Tiger Woods, cuyo nivel de juego es muy similar al real, es uno de los mayores y más divertidos retos del juego. Asimismo, otro de los puntos fuertes son los desafíos: pequeñas pruebas que tenemos que superar para obtener dinero y desbloquear ciertos extras. No sólo son prácticamente innumerables, sino que casi todos son muy divertidos y, además, es fácil «engancharse» a esta modalidad e intentar superar uno a uno todos los desafíos que se nos proponen.

Queda por analizar uno de los principales aspectos a tener en cuenta al hablar de un juego de golf: el sistema de control, o lo que es lo mismo, cómo se realiza el *swing*. El método utilizado en *Tiger Woods PGA Tour 2003* no es novedoso, ya que lo hemos podido ver en otras plataformas, pero sí es extraordinario y tan sencillo de comprender como de dominar. Básicamente, todo el método del *swing* reside en mover el *stick* primero hacia delante y luego hacia atrás. Tres son los factores que influyen en la consecución de un buen golpe: el *timing*, la adecuada dosificación de la fuerza y la correcta aplicación de la dirección. Si no lo conseguimos tras varios intentos, disponemos de un pequeño tutorial para aprender a realizar los golpes más importantes: el *drive*, el *approach*, los *putters*, entre otros.

Entonces ¿es el juego perfecto? No, aunque la verdad es que en muchos de sus aspectos sí lo



Primer plano del veterano Montgomerie.

parece, hay pequeñas cuestiones que le alejan de la perfección absoluta, como por ejemplo el nivel de dificultad, que no está demasiado bien ajustado ya que el juego es demasiado fácil desde el principio. Además, el diseño de algunos campos flaquea ligeramente y todos, sin ninguna excepción, adolecen de una falta total de vida que les hubiera otorgado un mayor realismo. Pero el problema más grande es que el juego no permite jugar con *Xbox Live*, lo cual le resta gran parte de su atractivo.

Dicho esto, no queda sino concluir que los amantes del golf -quizá no sean muchos y ese puede ser otro *handicap*- y, en general, los fanáticos de los juegos deportivos tienen otro título a su disposición que no debe faltar en su juegoteca. Esto es lo que se dice llegar y besar el santo...



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Buen aprovechamiento de Xbox, aunque supere lo conseguido por la saga en otras plataformas como el PC.

ESTILO
Excelentes animaciones de los jugadores y versatilidad en las cámaras.

ADICCIÓN
Una vez que se empieza es difícil parar.

LONGEVIDAD
Muchos modos de juego, cientos de cosas que desbloquear y modalidades multijugador. Insuperable.

LO MEJOR
- BRILLANTEZ TÉCNICA
- SISTEMA DE CONTROL
- MUCHAS OPCIONES Y MODOS DE JUEGO

LO PEOR
- MUY FÁCIL AL PRINCIPIO
- DISEÑO DE LOS CAMPOS
- NO FUNCIONA CON XBOX LIVE

RESUMEN
El primer juego de golf que llega a Xbox sitúa el listón muy alto, nada extraño tratándose de EA Sports.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

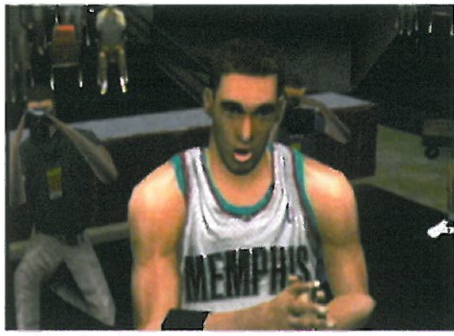
8,5//10



Tres puntos en camino. Y ¿qué es lo que dan los puntos? ...¡¡¡Trofeos!!!



Crawford tiene algo de protagonismo.



¿Alguien diría que éste es nuestro Pau Gasol?

¿Te hace un partido en el Olimpo del baloncesto?

NBA INSIDE DRIVE 2003

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **HIGH VOLTAJE SOFTWARE**
- DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
- MULTIJUGADOR: **1-4**
- WEB: **WWW.XBOX.COM/NBAINSIDEDRIVE2003/DEFAULT.HTM**

SI EN el número anterior nos hacíamos eco del lanzamiento de *NBA Live 2003*, de EA Sports, ahora le ha llegado el momento a *NBA Inside Drive 2003*, la apuesta de Microsoft por el mayor espectáculo del mundo: el baloncesto de la NBA.

La verdad es que poco hay que decir de este conocido título de baloncesto. Una jugabilidad a prueba de bombas, un eficaz y sencillo sistema de control -hasta un niño de dos años sería capaz de aprenderlo en cinco minutos- y un buen número de equipos y jugadores que esperan el momento de salir a la cancha es lo que Microsoft nos ha reservado para estas navidades. Nada nuevo bajo el sol ¿no?

En la liga de las estrellas del otro lado del charco todo sigue igual, salvo que Pau Gasol no brilla tanto como el año pasado y que parece que, definitivamente, ésta va a ser la última temporada de Michael Jordan. Por eso, el juego tan sólo ha mejorado en el aspecto técnico, algo muy de agradecer al equipo de High Voltaje Software, quienes han diseñado unos modelos más detallados y han dotado de mayor flexibilidad los movimientos de los jugadores. Además, si la sensación de velocidad era ya abrumadora en la versión de 2002, ahora se ha multiplicado el rendimiento del motor gráfico, dando como resultado unos partidos de pura adrenalina. Aunque, si tenemos que ser sinceros, una de las cosas que no nos ha gustado demasiado es el aspecto físico que le han dado a Pau Gasol. Mirar la foto de la derecha y juzgar vosotros mismos.

Además de todo ello, y como ya ocurría en la versión de 2002, el sonido FX sigue siendo uno de los aspectos más destacados del juego, ya que, después de todo, ¿quée es un juego de baloncesto sin unos buenos gritos en la cancha o ese peculiar sonido cada vez que metemos una canasta? En algo sí se ha mejorado, en el aspecto sonoro del público, que ahora es capaz hasta de jalear al equipo.

En definitiva, puede que *NBA Inside Drive 2003* no sea la cumbre en juegos de baloncesto, pero sí es un título bien hecho, con muchas más pretensiones que su antecesor y que, aunque está a la sombra del *Live 2003*, de EA Sports, sigue siendo una buena alternativa al género. Si te consideras un amante de este deporte, no te defraudará.



Esta cancha nos hace ser de los Hornets.

INFORMACIÓN ADICIONAL

PRACTICANDO
El modo de práctica te permitirá poner a prueba tus habilidades en una solitaria cancha. Allí podrás entrenar con los lanzamientos desde todos los lugares, sin tener rivales cerca. Es muy terapéutico, casi tanto como calentar con tus compañeros, bueno, sólo tal vez.



«Yiiihaaa!!! Aquí está. Justo aquí, ¿no lo ves?»

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Tiene un «algo» que te incita a coger la pelota y meterla en el cesto.

ESTILO
Todo lo que rodea al partido está muy bien acabado.

ADICCIÓN
El fácil control de los jugadores te dejará sentado, junto a tres colegas más, hasta que ganes el *Play Off*.

LONGEVIDAD
Lo bueno que tienen los juegos de deportes es que siempre puedes medir tus habilidades contra otros colegas. Conocemos gente que aún tiene el iFernando Martín!



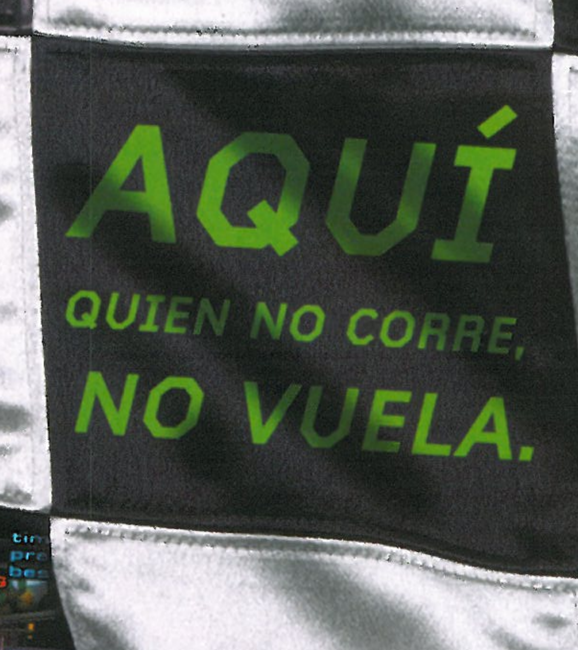
LO MEJOR
- «ESTO ES LA NBA ¡DAIMIEL!»
- MUY RÁPIDO
- BUENOS GRÁFICOS

LO PEOR
- NADA NUEVO
- SÓLO PARA ADICTOS AL BALONCESTO

RESUMEN
Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial a *NBA Live*, de EA.

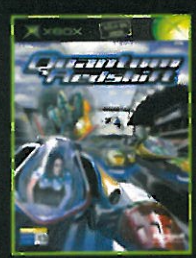
PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





Si quieres volar al futuro, corre en "Quantum Redshift". Otro fantástico juego de Xbox donde cada jugador tiene su propio enemigo. Elige entre 16 naves, utiliza hasta 160 armas y vuela en cualquiera de los 16 circuitos a 1.400 Km/h. Todo al ritmo de "Junkie XL" o de la música que prefieras, porque en "Quantum Redshift" la banda sonora también la eliges tú. Sin duda, un juego de cine para que corras como en las películas de ciencia ficción. Volando.











www.xbox.com/es/quantumredshift

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

Una rápida y furiosa carrera nos espera en Canarias. ¡No tengas piedad!

Una renovación para las carreras de rally. ¿Necesitas un coche? Mira en el garaje

RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS



Un juego de rally arcade en el que los corredores tienen que competir contra el reloj o contra otros contrincantes. Del mismo estudio de desarrollo del excelente *MotoGP.*

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **CLIMAX BIRGHTON**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
EDITOR: **ACTIVISION**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.ACTIVISION.COM**

R*ALLY FUSION: Race of Champions* es el juego por excelencia de los arcades de conducción. Está basado en los campeonatos que cada año se celebran en Gran Canaria, donde los mejores corredores del mundo del motor compiten entre sí para conseguir el título de campeón de campeones. Una carrera en un circuito cerrado en la que cada corredor pasa por el mismo sitio por donde en la vuelta anterior pasó su oponente. Así que no hay peligro de enfados por las condiciones del tiempo ni de los baches, ya que todo es exactamente igual para todos los corredores.

Gracias a las licencias oficiales nos encontraremos con un total de 19 vehículos diferentes. Cada uno de ellos contará con sus propias características y sistema de control que afectarán durante la carrera tanto al conductor como al sistema de frenos, aceleración, etc. Entre los modelos que podremos encontrar tenemos muchos de los vehículos reales que han competido en el Michelin Race de Gran Canaria: Ford Escort Mk 1, Audi S1 Quattro, Peugeot 306 o el Mitsubishi Lancer.

Uno de los aspectos que más destaca de este juego es el apartado gráfico. Aunque no sea tan verídico y complejo como algunos viejos conocidos de Xbox como *Colin McRae 3* o *RallySport Challenge*, *Rally Fusion* está a la altura de estos dos títulos y, además, cuenta con muchas menos complicaciones que los demás. Está claro que la conducción se parece a la de los juegos de las recreativas, aunque tenemos que destacar que no se trata tan sólo de pisar a fondo el acelerador. Dicho de otro modo, si tomas mal las curvas te verás fuera de pista. Lo verdaderamente excepcional son los modelos de los accidentes y desperfectos. Cuando te des un «tortazo» fuerte, tu coche girará y se balanceará a placer por la pista, soltando piezas a diestro y siniestro. No hay duda de que el motor de gráficos se emplea a fondo en la plasmación de los desperfectos fuera de pista.

En lo que respecta al diseño, el juego tiene un toque bastante distintivo. En lugar de intentar copiar las presentaciones al estilo de la televisión, este juego opta por un aspecto con más viveza y colorido. Se ha cuidado hasta el más mínimo detalle y el funcionamiento es perfecto. Hay algunos efectos resultones, como el vapor condensado y las gotas de lluvia que salpican en la lente de la cámara.

Y para que no nos aburramos existen un total de nueve enormes circuitos interactivos con un total de 20 pistas diferentes en las que podremos poner a prueba nuestras habilidades contra el resto de los competidores, en una gran cantidad de modos de juego. Al igual que en las carreras reales, algunos de los escenarios tienen impresionantes efectos climatológi- »

TEST DE ACCIDENTE »» «¡¡¡Te dije que giraras a la izquierda!!!»









↑ Los coches de verdad no se ponen a tres ruedas.

↑ La prueba de la estabilidad...

↑ Veamos que dice el mecánico cuando lo vea.

»» INFORMACIÓN ADICIONAL

»» COPILOTO
Si no estás atento a las instrucciones de tu copiloto, éste se enfadará mucho. No te pongas nervioso cuando le de por insultarte y mira hacia adelante, ya que este juego no tiene la posibilidad de poder defenderte de sus insultos.

»» MENSAJES
Nos hemos encontrado que los mensajes que anuncian la dirección de la curva siguiente y otros mensajes en la parte superior de la pantalla, dificultan la visión de manera estrepitosa. De hecho, nuestro coche ha volcado por no saber hacia donde había que girar mientras estábamos en el aire después de un salto.

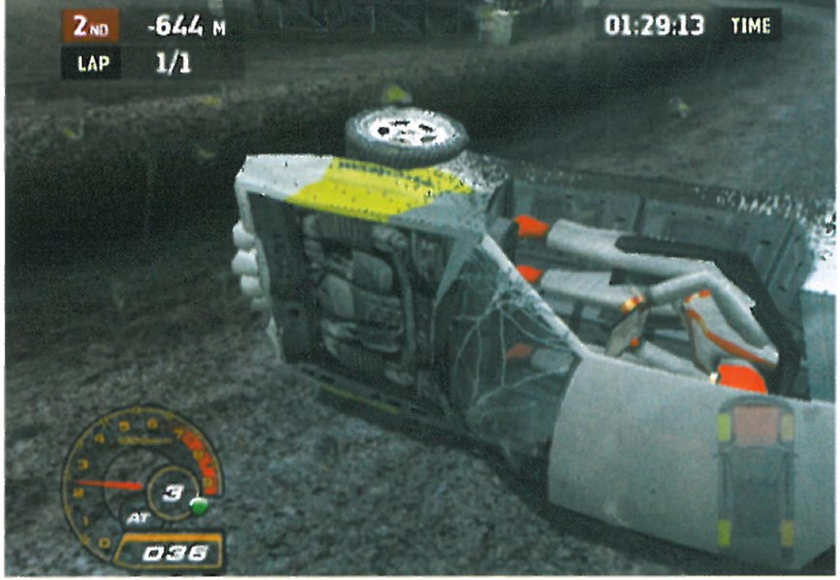
»» MÚSICA, MAESTRO
No es lo mejor de este juego ya que estamos un poco aburridos de oír la misma guitarra en todos los juegos de coches. ¡Más variedad, por favor!



↑ **No es realmente un coche de rally ni una pista de competición. Es un nivel arcade de calificación.**



↑ **Existen tantos coches que no te cansarás.**



↑ **Acción rápida y vertiginosa en la cola del grupo.**

»» cos como lluvia o nieve que le dan al juego un aspecto mucho más realista. En otros circuitos como el del desierto, seremos sorprendidos por tormentas de arena, cruzaremos montañas, cañones, ciudades o bosques, para concluir la competición en un gigantesco estadio.

Como sorpresa más destacada está la enorme variedad de modos de juego entre los que podremos elegir: «Rally Challenge», modo de juego para un jugador en el que tendremos que conducir en un circuito cerrado un número determinado de vueltas. «Circuit Challenge» es muy similar al «Rally Challenge» pero con la opción de tener otros cuatro competidores en pantalla. «Rally Cross Challenge» es una competición normal de Rally con cuatro vehículos, muy parecido al modo por defecto de *V-Rally*, de Playstation. Por su parte, «Driving Challenge» es una serie de circuitos en los que nuestro principal contrincante será el tiempo y los obstáculos con los que nos encontremos en los trazados de las pistas. Además, hay otros muchos modos de juego.

No podemos olvidar a nuestro compañero de fatigas, el copiloto, que nos mantendrá despiertos al volante a base de insultos y frases salidas de tono en cuanto cometamos algún error. Se acabaron aquellos copilotos repetitivos: curva izquierda, curva derecha, curva cerrada derecha... Ahora tendremos que medir bien nuestras conducción para que nuestro amigo no se enfade (lo que hay que ver). Por todas estas razones, *Rally Fusion* confiere todo un despliegue de jugabilidad para que la carretera no se nos quede pequeña y disfrutemos de nuestro estilo de juego preferido en sus diversas formas.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Gran cantidad de posibilidades entre la multitud de opciones disponibles.

ESTILO
Excelentes gráficos con enormes posibilidades y llenos de detalles para alegrar la vista al jugador.

ADICCIÓN
Llegar el primero será tu única obsesión, pero no desesperes...

LONGEVIDAD
Ofrece muchas posibilidades para poder jugar sin necesidad de tener que repetir siempre el mismo escenario.

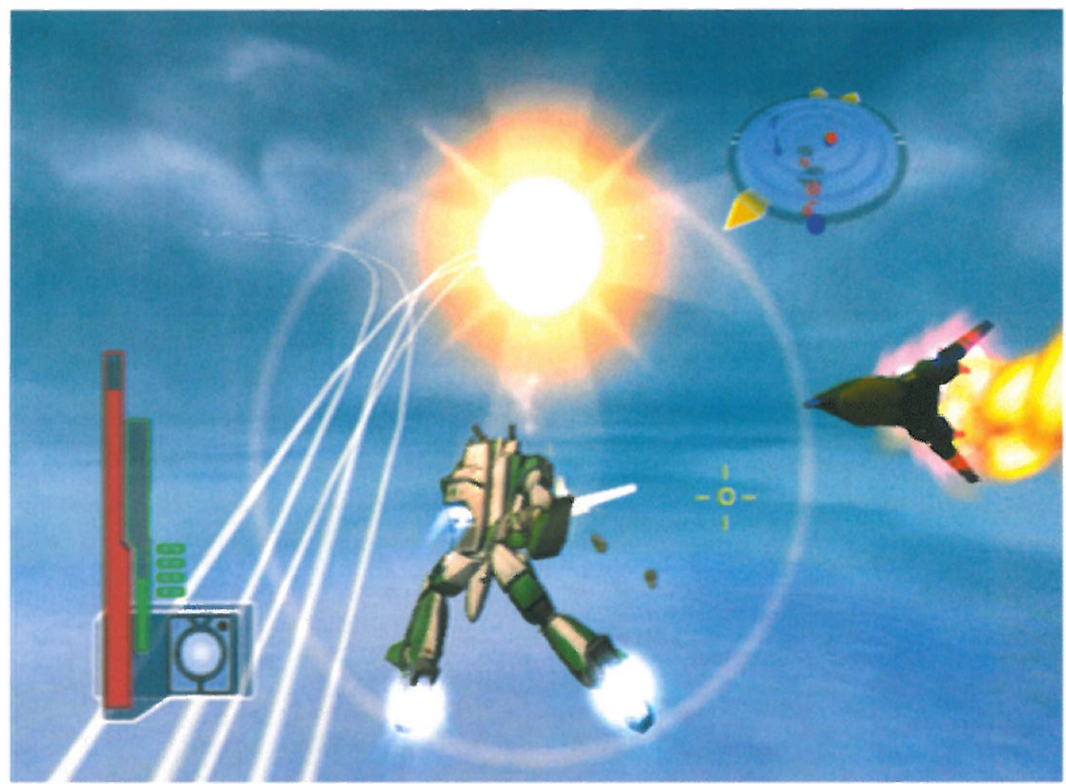
LO MEJOR
+ ENORMES POSIBILIDADES
+ CONDUCCIÓN FÁCIL Y DIVERTIDA
+ GRÁFICOS

LO PEOR
- DEMASIADO ARCADE
- POCA AGILIDAD EN LA CONDUCCIÓN

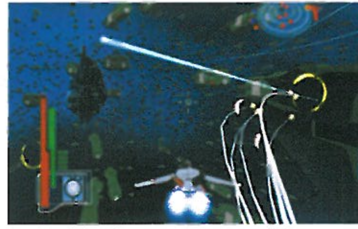
RESUMEN
Un juego de arcade en lugar de simulación que nos parece fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.0//10



El estilo *cel-shaded* de *Robotech* se ve complementado por unas impresionantes explosiones y un buen juego de luces.



¿Podrás derrotar esta armada?



El modo «Robot», mejor en tierra.



El Guardián es la última esperanza de la Tierra.



Buenos efectos de humo gracias al *cel-shaded.*

Otro juego Mech con poco más que el nombre

ROBOTECH: BATTLECRY

INFORMACIÓN ADICIONAL

MEDALLA DE HONOR
¿Quieres ser condecorado por tus hazañas? *Robotech* te anima a repetir las misiones para ganar medallas por tu velocidad y puntería.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**TDK MEDIACTIVE**
DISTRIBUIDOR:	**TDK MEDIACTIVE**
FECHA DE LANZAMIENTO:	**DICIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR:	**1-2**
WEB:	**WWW.TDKMEDIACTIVE.COM**

Un JUEGO basado en *Robotech* (nombre occidentalizado del manga *Macross*) debe contar con la esencia de éste, que se divide en dos apartados principales: primero, Mechs transformables y, segundo, batallas galácticas con miles de disparos y misiles. En un principio, *Robotech: Battlecry* cuenta con estos dos apartados, pero también con algunas carencias.

Lo primero que salta a la vista es el estilo *cel-shaded* de los gráficos. Este estilo favorece en gran medida la presentación en pantalla, y hemos de reconocer que funciona francamente bien ya que dota al juego de un aspecto nunca visto en otros juegos similares. Las explosiones y los efectos de luces están a la altura de los estándares actuales, y el número de fotogramas no baja en ningún momento de los 60 por segundo, a pesar de la gran cantidad de misiles y explosiones que llega a haber en determinados momentos. Los robots, alma del juego, han sido recreados con todo lujo de detalles y las animaciones de las transformaciones son ejemplares.

El desarrollo del juego es tan simple como monótono. Cada nivel está precedido por unas breves órdenes que nos enumeran los objetivos principales que tenemos que conseguir y cuya variedad se centra en eliminar a todos los enemigos, proteger algún edificio o unas unidades de combate aliadas o destruir un objetivo concreto. Vamos, un alarde de originalidad no apto para cardíacos...

Una vez que ya estamos involucrados en la historia, la complejidad de los niveles nos abruma con un ir y venir de A a B y de B a C eliminando, por el camino, a todo robot viviente que nos vayamos encontrando. En algunas ocasiones especiales, *Robotech: Battlecry* nos ilumina los ojos con algún que otro suntuoso nivel en el que nos encontraremos en un gran espacio abierto a la espera de los ataques enemigos en masa y que deberemos aguantar nosotros solos como campeones. Un derroche de imaginación que habrá dejado a los desarrolladores agotados.

Ni siquiera el control de los tres modos («Robot», «Guardián» y «Avión») con los que cuentan los Mechs se salva. En un juego de esta categoría, el control rápido y preciso es primordial para aguantar y esquivar los disparos enemigos que vienen de todas direcciones. Sin embargo, *Battlecry* nos ofrece un control lento a más no poder en los modos «Robot» y «Guardián» (mitad robot, mitad avión) y que nos hará sufrir en más de una ocasión la furia de los Zentraedi sin poder hacer nada al respecto.



POTENCIAL
Gráficamente vistoso pero sin llegar ni de lejos al nivel de otros juegos de Mechs que están por llegar.

ESTILO
El *cel-shading* le otorga un leve toque original al juego, que no se ha mantenido ni en los niveles ni en la variedad de enemigos.

ADICCIÓN
Las primeras partidas enganchan, pero al rato nos parecerá monótono.

LONGEVIDAD
20 niveles prácticamente iguales y un tortuoso modo 2 jugadores le confieren una vida útil corta.

LO MEJOR
- + GRÁFICOS CEL-SHADING
- + FIEL A LA SERIE DE TV

LO PEOR
- - POCO ORIGINAL Y MONÓTONO
- - DISEÑO DE NIVELES
- - MODO MULTIJUGADOR

RESUMEN
Poco imaginativo y monótono, ni siquiera los seguidores del manga le sacarán algo de provecho.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,3//10

CONCURSO



¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *OT La película*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de febrero. El nombre del ganador saldrá publicado en el número 13 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española*.

Nombre:........................ Apellidos:..................................

Dirección: .... Localidad:........................

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfonos: .... Edad: ....

Correo electrónico:...

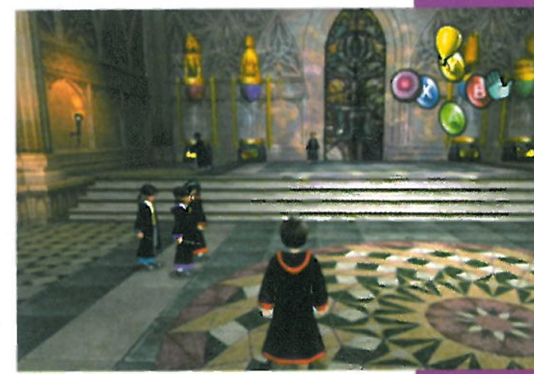
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



↑ Harry encuentra la tienda secreta de George y Fred en un baño de mil caras. No es muy higiénico ¿verdad?



↑ Si agarras ese Snitch serás una leyenda del Quidditch.



↑ Un grupillo de chicas salen al paso de Harry.

¡Coged las escobas! ¡Ha llegado el momento de regresar a Hogwarts!

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **EUROCOM**

DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**

FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**

MULTIJUGADOR: **1**

WEB: **WWW.EA.COM**

UN ADELANTO

ASUME el papel de Harry Potter en una aventura que sin duda hará disfrutar a los más pequeños aprendices de mago.

MENUDO veranito que se ha pegado nuestro amigo Harry, ¿eh? Tranquilidad, sosiego, hechizos estivales, gnomos en el jardín, etc. ¡Qué bonita es la vida! Pero, como todo, lo bueno se acaba y toca volver a clase.

Después de un tiempo de relajación tras un primer curso de lo más movidito, Potter está deseando volver a Hogwarts para seguir con su carrera de mago. Lo que no se espera es que este año lo va a tener mucho más difícil que en el primer curso. Poco antes de partir de regreso a la escuela de magia, Harry tiene una extraña y, a la vez, aterradora visita en su habitación. El mensaje que le dan no puede ser más espeluznante: «¡Harry, no vuelvas a Hogwarts o una terrible desgracia caerá sobre todos!». Potter se queda aterrado, pero sus fuerzas para continuar con los estudios en el segundo año de escuela (estos empollones...) y las sorpresas que allí seguro le aguardan pueden mucho más que su temor. Así que, ni corto ni perezoso, coge su maleta y parte de nuevo hacia Hogwarts. Nada más llegar las cosas comienzan a ir... mal.

Así de inquietante se presenta *Harry Potter y la Cámara Secreta*, título de la versión para Xbox de la segunda entrega en forma de videojuego de una de las películas más taquillera de estas navidades. Electronic Arts ha hecho gala de las razones por las que se suele llevar el gato al agua en lo referente a las licencias de Hollywood -como en el caso de *El Señor de los Anillos*- y ha recreado con verdadero mimo el mundo mágico inventado por J. K. Rowling. Los escenarios poseen muchos colores y son muy curvilíneos, los personajes guardan un sorprendente parecido con los de la película (hay que sacar jugo a la licencia, ¿no?), los hechizos son los mismos... En definitiva, si de algo se puede jactar la »



↑ Potter debería saber lo bueno que es comer unas buenas judías.



↑ ¿Llegará a ser Harry el verdadero Señor de los Anillos?

INFORMACIÓN ADICIONAL

» MONTAÑA DE JUDÍAS
A lo largo del juego podrás recolectar judías Bertie Bott de todos los sabores. Con ellas podrás adquirir armas y herramientas de la tienda secreta de Hogwarts, regentada por Fred y George Weasly.

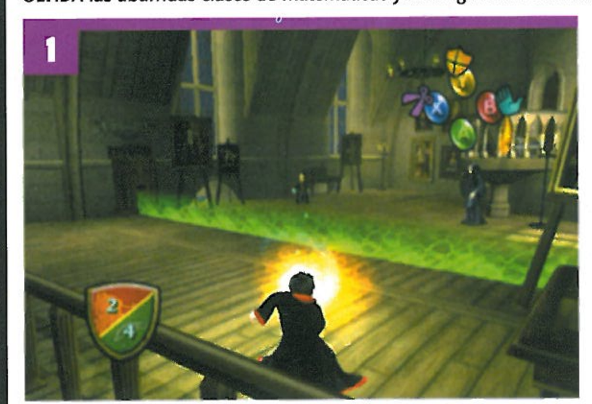
» ESCOBAS, ESCOBAS
Es muy importante ir cogiendo práctica en el deporte del Quidditch. Una vez que te hayas hecho todo un experto, te regalarán una escoba de carreras Nimbus 2000 con la que podrás volar a tus anchas por encima del campo y la ciudad.

» NEGOCIOS
En todos tus viajes encontrarás numerosas cartas mágicas de intercambio. Por cada diez que recojas se incrementará tu barra de vida, así que no las pierdas de vista porque te harán falta.

SI EL COLEGIO FUERA ASÍ...»

OLVIDA las aburridas clases de matemáticas y las engorrosas comidas de la escuela. Estos niños magos sí que se lo pasan en grande.

1



↑ **DIEZ PASOS Y MIRA ATRÁS. Para su clase de «Defensa contra Artes Oscuras», Harry se medirá en duelo con el pequeño Malfoy.**

2



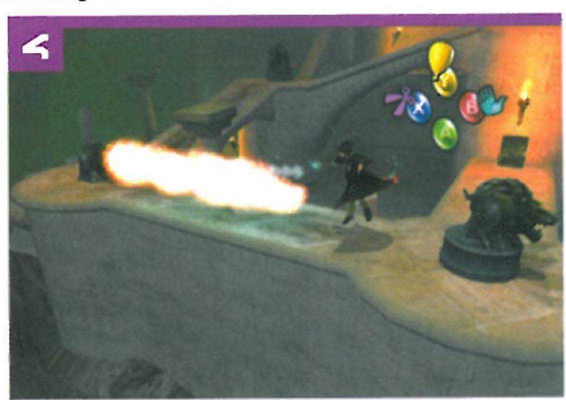
↑ **¿ALGUIEN QUIERE JUGAR UNA PARTIDA DE QUIDDITCH? Si has jugado a títulos de la vieja escuela como Starfox o Pilotwings serás un maestro volando entre anillos.**

3

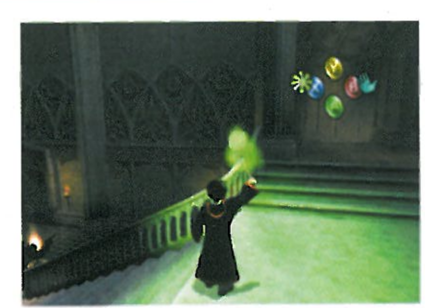


↑ **GRANDES BOLAS DE...MUERTE. Un maravilloso suelo brillante y judías por todas partes pero... ¿Cómo demonios va a desembarazarte de estas molestas bolas negras?**

4



↑ **HOGWARTS BBQ. Nada en Hogwarts es lo que parece. Todos nosotros creíamos que esto tan sólo era una caminata al lado de la muralla...**



↑ **Un hechizo de Lumos. ¿Quién necesita una antorcha?**



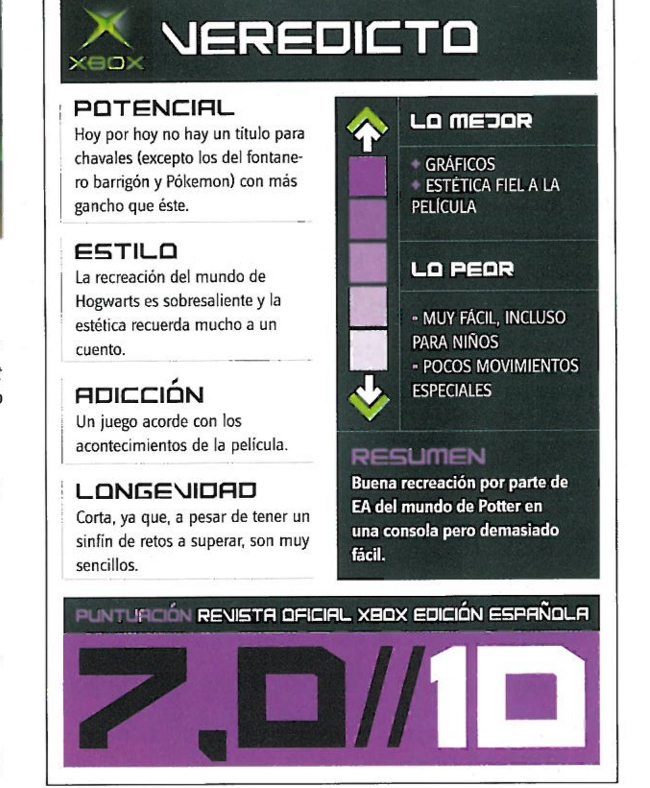
↑ **Justo delante tuyo, ¿qué es eso?**

» compañía es de haber diseñado un título capaz de extraer todo el potencial gráfico de Xbox, respetando a la vez la idea original de la película de la Warner Bros.

Prepárate para recolectar judías Bertie Botts, jugar partidos de Quidditch, medirte en duelo con Malfoy, entrenar hechizos de segundo curso y, cómo no, descubrir cuál es el mal que azota a Hogwarts con tanta insistencia. Prepárate para todo porque tendrás que hacer de todo en este juego.

Los controles con los que manejamos a Harry son muy sencillos, por lo que la curva de aprendizaje es bastante baja, menos en los casos en los que el mismo juego te va enseñando nuevos trucos a realizar. Andar, correr, saltar, mover, empujar, esquivar... Todas ellas serán acciones muy sencillas, al igual que lanzar nuestros hechizos, como Flipendos o Lumos (nuestras primeras armas contra el Mal).

Eso sí, al mismo tiempo que EA ha sido capaz de generar una verdadera joya visual muy sencilla de jugar, basada en el mayor de los *best sellers* de los últimos años, hay que decir que no ha podido trasladar todo el potencial que este título posee. El éxito en la taquilla estaba asegurado, pero no todo es bueno en este juego... Sobre todo si tenemos en cuenta el nivel de dificultad, ya que, al igual que la película (por mucho que se empeñe la autora), el videojuego se dirige a un público muy especifico: los más pequeños. Pero a lo largo de la aventura iremos observando cómo los retos son muy sencillos, incluso para ellos. Esto, sumado a que el modo «Historia» adoptado por EA es algo rígido, tiene como consecuencia que no haya mucha posibilidades de volver a jugarlo, porque ¿quién quiere volver a recorrer los mismos parajes si no va a encontrarse nuevos retos?





Poder ver el partido y decidir el tipo de juego que quieres realizar es un gran avance.



Elige equipo y mueve bien tus fichas.



Están los estadios más famosos.



El juego aporta mucha información.



Los datos, perfectamente actualizados.

Algo más que estadística pura y dura

MANAGER DE LIGA 2003

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM**

LA LIGA está que arde, tanto en los estadios de verdad como dentro de los circuitos de tu Xbox. Hace dos meses te ofrecimos el análisis de *FIFA 2003* y dejamos bien claro que se trataba del mejor simulador de fútbol del momento para tu preciada consola. Pero no sólo de *FIFA* vive la máquina de Microsoft.

Codemasters nos trae un título que poco tiene que ver con el juego de Electronic Arts. Toda la acción frenética, chutes, regates, paradas, pases en profundidad... Todo esto y mucho más se transforma en números y nombres en *Manager de Liga 2003*. Pero fíjate que no hemos utilizado la palabra «emoción», ya que es igual de emocionante este *Manager* que *FIFA*. Son títulos que juegan en el mismo terreno de juego pero de forma distinta.

En *MDL2003* tu objetivo es convertirte en el entrenador de un equipo e intentar llevarlo hasta lo más alto de las más importantes competiciones futbolísticas. A casi todo el mundo le gusta el fútbol, pero no todos tenemos la misma habilidad con un controlador Xbox en las manos. De esta manera, aquellos que prefieran disfrutar de un fútbol más calculador, táctico y estratégico, tienen la oportunidad perfecta para experimentar qué se siente al estar sentado en el banquillo y dar órdenes y chillar a los jugadores.

Está claro que en un juego de estas características los nombres, equipos, camisetas y estadios oficiales tienen una importancia vital. Sí, se podría jugar con nombres ficticios pero no sería para nada lo mismo. En *MDL2003* podrás disfrutar de todos y cada uno de los jugadores que ves cada sábado y domingo por la televisión. Pero no sólo tendrás a tu disposición la liga española, sino que también podrás ponerte al mando de cualquier equipo europeo de las ligas más importantes e intentar conquistar otros países. Es decir, una base de datos como Dios manda.

Lo mejor de todo es el sistema de menús para navegar a través de toda esta miríada de estadísticas. Estamos ante un sistema simple, de fácil acceso y pensado para que cualquier persona pueda dominarlo y entenderlo de forma rápida y sencilla.

Otra de los aspectos que nos ha llamado la atención es la posibilidad de ver los partidos. Aunque los gráficos no sean nada del otro mundo (teniendo en cuenta las posibilidades de Xbox), la verdad es que es la mar de divertido ver cómo evolucionan tus jugadores. Y no sólo eso ya que, además de estar presente en el partido en tu papel de entrenador, también podrás dar órdenes básicas a tu equipo. Mantener el balón, ataque total, ponerse a la defensiva, pelotas largas y otras estrategias son las que podrás indicar a tus jugadores para que las lleven a cabo con el fin de ganar el partido.

En definitiva, un título para aquellos a los que les guste el fútbol más estratégico y táctico. Y también para aquellos que no han conseguido desengancharse de *FIFA 2003* todavía...



¿FALTA TIEMPO?
Juega en uno de los cinco modos de juego que te ofrece este título, entre los que se incluyen todo tipo de competiciones eliminatorias.

VEREDICTO

XBOX

POTENCIAL
Los gráficos de los partidos simulados no están nada mal y la base de datos es de acceso rápido y fácil.

ESTILO
Un sistema de menús bien diseñado con los toques finales adecuados.

ADICCIÓN
¿Tienes amigos? Los perderás si te metes de lleno en una liga.

LONGEVIDAD
Si te gusta ser el jefe, nunca abandonarás del todo este título. Durará tanto como tú quieras.



LO MEJOR
+ ACCESIBLE SIN SER DEMASIADO SIMPLE
+ PARTIDOS SIMULADOS

LO PEOR
- ASPECTO VISUAL
- RESPUESTA DEL CONTROLADOR

RESUMEN
Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real, éste es tu juego.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,0//10



↑ Busca al pato y empieza a disfrutar de tu venganza.


↑ Muchas plumas significa que lo estás haciendo bien.


↑ Electrocuta a tus rivales.

El primer *party-game* de Xbox que soporta conexión a la red Xbox Live. ¿Estará a la altura?

WHACKED!

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **PRESTO STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4 SPLIT SCREEN, LINK, XBOX LIVE**
WEB: **WWW.XBOX.COM/WHACKED**

UN ADELANTO

Un *party-game* en toda regla en el que combatirás contra otros concursantes por un misterioso premio.

WHACKED! SE PARECE mucho a *Cel Damage* o *Fuzion Frenzy*, ya que se trata de un *party-game* en el que el objetivo será pelear contra otros tres individuos para ser el vencedor. Quien tenga más astucia, suerte y control sobre el mando, será el ganador.

Whacked! presenta algunos de los más extravagantes y estrambóticos personajes que jamás hayamos visto. Tenemos un conejo rabioso sin pies llamado Lucky, un híbrido entre pato y pingüino con una hélice por casco que atiende al nombre de Eugene y Charity, una niña con coletas y ojos saltones más fea que fea. Pero nuestra preferida es Lucy, una atractiva chica, totalmente desnuda excepto por dos barras de censura que tapan sus, ejem, partes pudientes. Cada uno de ellos más *freaky* que el anterior y difícilmente podrás optar por uno u otro a la hora de jugar, ya que todos son igual de monstruosos.

En fin, una vez en materia, el objetivo variará dependiendo del modo de juego. Hay seis estilos diferentes, un poco escasos para nuestro gusto teniendo en cuenta que es un *party-game* creado y diseñado para disfrutarlo en compañía de algunos colegas. La variedad en este tipo de juegos es fundamental y seis modos de juego son muy pocos, ya que la mayoría son los típicos que veremos en cualquier otro juego. En el modo «Combat» lucharemos por conseguir un determinado número de estrellas, que se obtienen matando a los compañeros. «Fragfest» es lo mismo pero sin estrellas, o sea un *deathmatch* puro y duro. En «Chicken» nuestros oponentes serán unos maliciosos pollos que atacan en manada, así que no creemos que sea necesario decir qué habrá que hacer en este modo, ¿no? Finalmente llegamos al, posiblemente, más divertido de todos los modos: «Dodgeball», en el que tendremos que machacar a nuestros coleguillas con unos balones que debemos recoger y lanzar. La diversión radica en que los balones no paran quietos una vez lanzados, rebotan y rebotan mientras los perseguimos para cogerlos de nuevo. Al mismo tiempo, tendremos que esquivar los balonazos del resto que nos vienen por todas partes.

La campaña para un jugador se ha llamado «Game Show» y en ella participaremos en un concurso un tanto peculiar con un misterioso premio para el ganador, que no os vamos a desvelar. Al igual que en el modo multijugador, el objetivo será machacar a nuestros rivales en arenas cerradas. Eso sí, con la diferencia »


↑ Cuidado con esta viga de acero que cruza el tejado, puede ser letal.

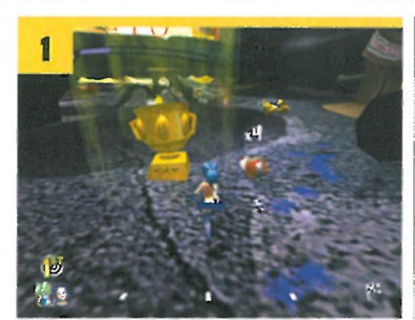

↑ Lucy toma el control del cañón y «limpia» todo el terreno.

INFORMACIÓN ADICIONAL

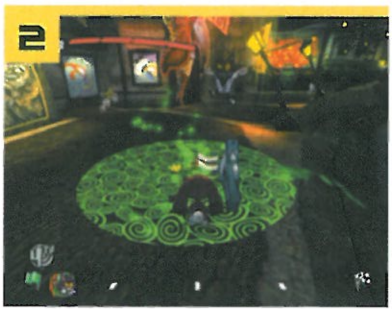
¿MÁS PUBLICIDAD? Tras ganar un combate podrás ver unos anuncios del patrocinador. Hay 14 anuncios diferentes y algunos son increíblemente divertidos. Dales una oportunidad para verlos en lugar de saltártelos.

CUESTIÓN DE SUERTE Hay algunos *power-ups* marcados con el signo de interrogación que, al cogerlos, nunca sabrás lo que te va a tocar. Si eres afortunado puede que te den muchas estrellas, aunque también puedes tener mala suerte y hacerte explotar como una bomba.

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO » Algunos de los seis modos de juego



GRAB 'N' RUN: El primer jugador que conserve durante tres minutos el trofeo de oro será el ganador. Para conseguirlo deberás matar al portador con algún arma. Una vez tuyo, será mejor que te escondas bien.



KING OF THE HILL: Similar a «Grab 'n' Run» pero en lugar de llevar un trofeo tendrás que permanecer en un área verde tres minutos. Esta zona se mueve cada pocos segundos, así que mantén los ojos bien abiertos.



CHICKEN: Mata muchos pollos para recolectar un determinado número de estrellas necesarias para ganar. Mejor que te armes con un buen armamento de misiles y patos-granada antes de que los pollos te machaquen.



Conserva el trofeo todo el tiempo que puedas y ganarás.



¡Eh! Es el maldito pato otra vez. ¡Ve a por él!

» de que aquí podremos ir desbloqueando nuevas armas, personajes seleccionables y arenas. Entre combate y combate también disfrutaremos de unas animaciones renderizadas, como anuncios televisivos, que hacen que *Whacked!* produzca la sensación de estar viendo realmente un concurso de televisión. Como mínimo no podremos negar que la presentación en pantalla no es muy estándar.

Hablando de presentación en pantalla, los gráficos del juego no llegan al notable. Las arenas son increíblemente pequeñas, quizá para fomentar el ataque, las animaciones de los personajes son bastante corrientes y el número de éstos es casi ridículo (sólo 8). Por suerte, el juego se mueve de forma fluida sea cual sea el movimiento en pantalla, incluso en cuatro jugadores a pantalla partida, aunque claro, con tan poca exhuberancia gráfica, tan sólo hubiera faltado que encima hubiese ralentizaciones... Otro cantar son las animaciones renderizadas cuya calidad y, sobre todo, cantidad, está fuera de toda duda.

Por desgracia, como *party-game Whacked!* no es todo lo completo que nos hubiera gustado. Aparte de la ya comentada escasez de modos de juego, este título es un intento, un poco fallido, de vendernos más de lo mismo, ya que su estilo puede encontrarse en casi cualquier juego multijugador que hay en el mercado. Por eso, *Whacked!* pierde tantos enteros, porque, a parte de unos personajes estrafalarios y unas armas poco comunes, no tiene nada más.

Es cierto que cuando jugamos con tres coleguillas lo pasaremos pipa durante unas horas. El pique que genera el propio juego es enorme y las risas estarán a la orden del día. Pero, tras jugar una o dos tardes seguidas, os daréis cuenta de que ya no tiene nada más que ofreceros, no hay más complicaciones, no hay más mecha que quemar.

Whacked! es un juego orientado claramente al juego entre amigos. El modo para un solo jugador puede llegar a ser aburrido y es en el modo multijugador en el que alcanza su máxima expresión. Si ya tienes en tu juegoteca *Cel Damage* y/o *Fuzion Frenzy* será mejor que ni siquiera te mires *Whacked!*. Sin embargo, si no has disfrutado de los otros dos títulos y deseas un juego sin muchas complicaciones para jugar con tus amigos puede que *Whacked!* te satisfaga.


Sólo te queda un misil...



VEREDICTO

XBOX

POTENCIAL
Aprovecha poco el potencial de nuestra consola, aunque existe la posibilidad de conectarnos a *Xbox Live* en un futuro.

ESTILO
Estrambótico al 100% y los personajes se salen de la escalera de rarezas.

ADICCIÓN
Con un jugador muy poca, con tres amigos bastante más, aunque, a la larga, llega a cansar.

LONGEVIDAD
Si tienes paciencia desbloquearás personajes secretos, arenas nuevas y más armas.

LO MEJOR
+ MODO MULTIJUGADOR
+ ESTILO PECULIAR
+ FUTURA CONEXIÓN A XBOX LIVE

LO PEOR
- MODO DE UN JUGADOR
- LLEGA A CANSAR

RESUMEN
Otro *party-game* que no aporta nada nuevo y que en lugar de divertir aburre a las pocas horas.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,0//10



Fieros combates en los que sacrificar nuestra vida por la victoria.


Con la energía critica, la magia será más poderosa.


Cientos de enemigos presentes en pantalla.

Batallas descomunales en los tres reinos

DYNASTY WARRIORS 3

INFORMACIÓN ADICIONAL

ATAQUE DE ELEFANTE
En la campaña final del juego, las fuerzas del General Cao Cao luchan contra las de Nanman y sus elefantes. Tú podrás ir a lomos de Dumbo y aplastar todo lo que te aparezca en el camino.


Los elefantes aplastarán tropas fácilmente.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **KOEI**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.KOEIGAMES.COM/DW3/DW3.HTM**

CON UN argumento inspirado en las novelas del escritor Luo Guanzhong, esta saga, basada en *El romance de los tres reinos,* ha ido mezclando géneros tan dispares como el rol, la acción y, últimamente, la estrategia (*Kessen II*) y el *beat 'em' up.*

Dynasty Warriors 3 está dividido en tres reinos. Al principio debemos escoger entre uno de los 41 personajes disponibles (tendremos que desbloquear varios de ellos) para entrar en batalla. Nuestra misión consistirá en abrirnos paso arrasando cientos de enemigos hasta completar el objetivo, que puede variar entre acabar con algún general enemigo o defender alguno de nuestros flancos, entre otros, aunque la victoria suele conseguirse acabando con los comandantes del ejercito rival. El combate conviene planificarlo, ya que los escenarios son realmente enormes y no podemos ir directamente hacia el general enemigo (a pesar de contar con algunos guardaespaldas) ya que, además de estar protegidos por numerosas tropas, suelen ser excelentes luchadores.

El control de nuestro guerrero recuerda al de *Final Fight* pero en versión 3D: con sólo unos botones podremos golpear con nuestro arma, saltar, realizar ataques mágicos o ataques especiales para arrasar a docenas de enemigos. Además, cada personaje dispondrá de un arco como arma secundaria, aunque su escasa potencia de fuego inicial relega su uso a ocasiones muy determinadas. Durante la batalla, podremos usar caballos para luchar y embestir contra las filas enemigas y, como novedad estrella para la versión Xbox, también podremos cabalgar a lomos de gigantescos elefantes con los que causar el pánico pisoteando las tropas del ejército rival.

El toque de rol lo encontramos en armas y objetos con los que mejorar nuestro personaje, como espadas, armaduras o pociones.

Gracias a la intensidad del combate, el nivel de adicción y diversión es realmente alto, pero lo que no nos ha gustado es que los desarrolladores han transportado literalmente la versión PS2 a una máquina superior como Xbox, sin apenas mejoras técnicas destacables. Si bien el aspecto del juego y sus texturas presentan una mayor nitidez de imagen, siguen presentes los defectos más importantes: densa niebla para ocultar la brusca generación de escenarios y el escaso detalle que apreciamos en éstos. Gran parte de la culpa puede achacarse a la presencia en pantalla de grandes cantidades de tropas a la vez. Además, los enemigos no son muy variados y lo más destacable son los efectos de luces cuando se realizan los ataques mágicos. Por el contrario, las escenas cinemáticas están muy bien realizadas, desgranando el argumento según avanzamos en el modo campaña.



VEREDICTO

POTENCIAL
Un auténtico «machaca botones» con cientos de rivales.

ESTILO
Su desarrollo es tan efectivo como directo.

ADICCIÓN
Enormes e intensas batallas.

LONGEVIDAD
Campañas muy grandes y largas con varios bandos.

LO MEJOR
+ MULTITUD DE ENEMIGOS
+ CONTROL
+ MODO COOPERATIVO

LO PEOR
- ASPECTO GRÁFICO
- POCA VARIEDAD EN LAS ZONAS DE COMBATE

RESUMEN
Vas a encontrar interminables horas de acción si consigues superar sus carencias.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
8,0//10



CONCURSO
La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Proein, te ofrece la posibilidad de conseguir uno de los 20 juegos de *Minority Report* que sorteamos.
MINORITY REPORT
ACTIVISION
PROEIN
¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *Minority Report*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de febrero. El nombre del ganador saldrá publicado en el número 13 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española*.
Nombre:.................... Apellidos:..............................
Dirección: .... Localidad:......................
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfonos: .... Edad: ....
Correo electrónico:..
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

↑ Como puedes volar al igual que caminar, puedes acercarte al enemigo y atacar antes de que éste sepa qué es lo que está pasando.

Fuego y acero en intensas batallas del futuro

BATTLE ENGINE AQUILA



TOMA el control de un robot transformable y dirige tu ejército en una serie de batallas épicas.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **LOST TOYS**

DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**

FECHA DE LANZAMIENTO: **FEBRERO 2003**

MULTIJUGADOR:: **1-2**

WEB: **WWW.INFOGRAMES.CO.UK**



ESTE JUEGO combina de forma magistral estrategia y acción. No es un programa típico, basado en una acción desenfrenada, sino que nos encontramos ante un guión original en el que nos veremos inmersos en el papel de liberar la tierra de los malvados Muspell y su enorme ejército.

Nos pondremos al mando de una nueva clase de *mech* llamado Aquila, que tiene la misión de ayudar a las fuerzas Forseti a derrotar al enemigo. Y así, con una buena presentación cinemática, comienza un espectáculo visual en el que nos moveremos por un escenario bastante extenso, aunque con vistas un poco repetitivas, ya que los entornos no varían demasiado. La sensación de velocidad que tendremos a bordo de nuestros vehículos es bastante intensa. Podemos hablar de un entorno gráfico muy bien conseguido en el que destacan todos los efectos de explosiones, con un sonido realmente bueno.



↑ Esto no es un convoy de paz.

Uno de los aspectos que nos ayudarán a realizar nuestra misión es que el manejo de los *mech* es bastante comprensible. Sencillo e intuitivo, la adquisición de blancos y la selección de las armas disponibles no representarán ningún problema a la hora de aprender a manejar y desplegar toda nuestra capacidad ofensiva. Y es que las armas no se caracterizan precisamente por ser demasiadas, pero sí son suficientes para tenernos más que entretenidos.

Pero, sin duda, uno de los motivos más impresionantes de este juego es el campo de batalla virtual, en el que las fuerzas controladas por el ordenador convierten en épicas las batallas. Una guerra se libra a nuestro alrededor y somos una pieza más de la impresionante maquinaria de guerra que se mueve con nosotros. Tanques, infantería, acorazados, aviones y artillería convierten los escenarios en todo un despliegue militar en el que tendremos que tener mucho cuidado de no ser rodeados o sorprendidos por una rápida maniobra de flanqueo. »

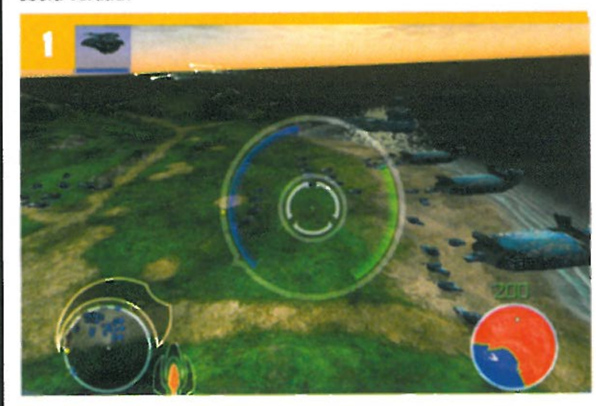
INFORMACIÓN ADICIONAL

MÁS Y MÁS
A medida que el juego avanza, tenemos la posibilidad de conseguir nuevos *mech* y nuevos pilotos para nuestras naves. Aunque, desgraciadamente, sólo existe un número limitado de ambas cosas.

MÚSICA
La excelente banda sonora con efectos cinemáticos está a cargo de Nathan MacCree, que cuenta en su haber con títulos como *Tomb Raider*.

EL DÍA MÁS LARGO. Intensas batallas aéreas se librarán en paradisíacas playas

TUS FUERZAS han desembarcado y están listas para actuar, pero los informes de inteligencia sugieren que el enemigo posee una nueva arma. ¿Será verdad?



Carga tus tropas para el asalto. *Medal of Honor* no es como esto ¿verdad?



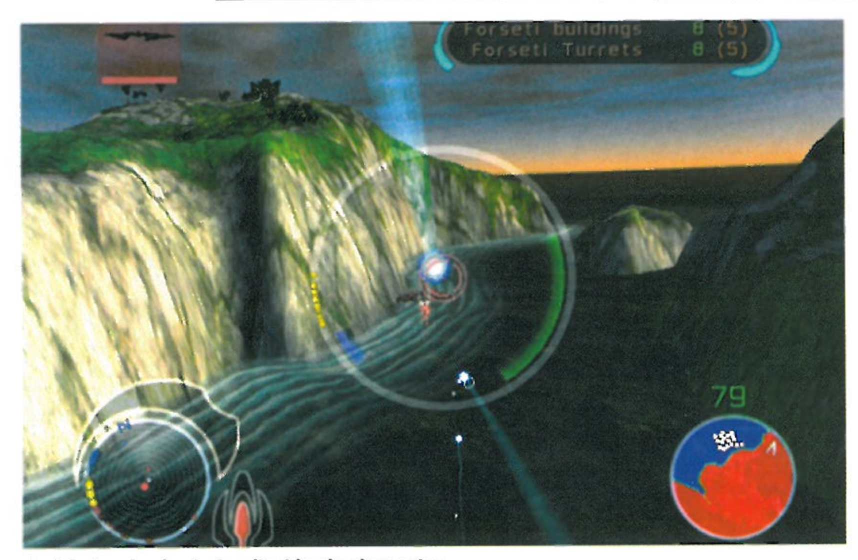
El enemigo está ahí fuera y esta impresionante lluvia de fuego lo demuestra.



Vamos de caza a buscar la fuente del bombardeo y salvar nuestras posiciones.



El cañón ha sido localizado y ahora vamos a fijar el blanco para destruirlo, después volveremos a casa.

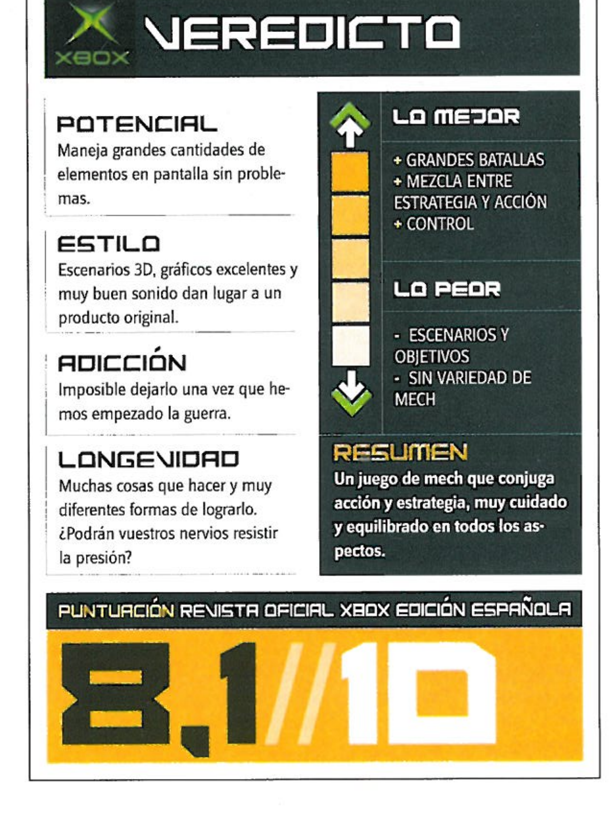


Admirando el paisaje y liquidando al enemigo.

Nuestra velocidad y las posibilidades de ataque que poseeremos serán las dos principales estrategias para asestar golpes quirúrgicos a las posiciones enemigas, sin dejar de echar un vistazo a nuestras fuerzas para apoyarlas donde fuera necesario. Como hemos mencionado antes, una buena mezcla de acción y estrategia.

La forma de atacar al enemigo es decisión tuya, pero hay que tener en cuenta que tu misión es la de apoyar al ejército al que sirves. Así que no creas ser un arma única que de por sí va a destruir al ejército enemigo, sino que eres una pieza dentro de un tablero táctico de gran importancia, pero nunca la única.

Para finalizar podemos decir que, aunque *Aquila* es un juego estilo arcade, hay fuertes elementos estratégicos que añaden profundidad e importancia a un título que se fundamenta en la cooperación con el resto de las unidades de tu ejército. Muy recomendable para aquellos que les guste sentirse parte integrante de un ejército y no actuar como un lobo solitario.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Maneja grandes cantidades de elementos en pantalla sin problemas.

ESTILO
Escenarios 3D, gráficos excelentes y muy buen sonido dan lugar a un producto original.

ADICCIÓN
Imposible dejarlo una vez que hemos empezado la guerra.

LONGEVIDAD
Muchas cosas que hacer y muy diferentes formas de lograrlo. ¿Podrán vuestros nervios resistir la presión?

LO MEJOR
+ GRANDES BATALLAS
+ MEZCLA ENTRE ESTRATEGIA Y ACCIÓN
+ CONTROL

LO PEOR
- ESCENARIOS Y OBJETIVOS
- SIN VARIEDAD DE MECH

RESUMEN
Un juego de mech que conjuga acción y estrategia, muy cuidado y equilibrado en todos los aspectos.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,1//10



Aquí están los dragones, derríbalos antes de que te quemen la cara.


Chamuscando la ciudad.


Intentando salvar las cosechas.


El coche esta ardiendo. ¡Noooo!


El tanque es nuestro vehículo favorito.

Dragones y camorras y versión videojuego

EL IMPERIO DEL FUEGO

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **KUJU ENTERTAINMENT**
- EDITOR: **BAM!**
- DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
- MULTIJUGADOR: **1**
- WEB: **WWW.BAM4FUN.COM/REIGNOFFIRE**

APROVECHANDO el filón en taquilla de la película del mismo nombre, Kuju Entertainment recoge los elementos más importantes del filme para crear un gran juego de acción. Según esta película, fueron los dragones quienes provocaron la extinción de los dinosaurios y, lamentablemente para la humanidad, los dragones existen y ahora acaban de despertar.

Durante gran parte del juego, seremos pilotos de un *jeep* militar armado, casi siempre formando parte de una patrulla más numerosa. Tras un breve periodo de entrenamiento, nos veremos inmersos en la lucha de los humanos por su supervivencia. El desarrollo de las misiones está influido por la evidente superioridad numérica de los dragones, no pudiendo evitar cierta sensación de monotonía. Inicialmente, muchas de las misiones son a la defensiva, aunque a medida que avanza el argumento y recibimos nuevos vehículos las misiones pasan a ser más asunto nuestro, poniéndose más interesantes y bastante más difíciles.

Los problemas de control dificultan mucho el movimiento durante las batallas. Al principio parece no haber problemas, ya que con la palanca analógica izquierda movemos el *jeep* y con la derecha el punto de mira. Sin embargo, en medio de un combate contra oleadas de dragones este tipo de control se vuelve caótico y poco intuitivo. Este problema se acrecienta cuando controlamos a los dragones, ya que cualquier intento de control por nuestra parte y los movimientos del dragón es pura coincidencia. Sí, habéis leído bien, podemos elegir entre ayudar o exterminar la raza humana, pero tendremos que avanzar mucho en la campaña humana para que esta opción esté disponible.

A favor, podemos recalcar su gran ambientación, sobre todo porque representa a la perfección el ambiente de desolación y destrucción que podemos ver en la película. El apartado gráfico no es deslumbrante pero presenta la misma apariencia gris que el filme, logrando ese aspecto sucio de un entorno destruido por la guerra. Los vehículos tienen un buen modelado y mención especial merece la buena recreación del fuego en las llamaradas de los dragones. Además, la representación de los enormes dragones es buena en cuanto a tamaño y movimientos, pero acaban perdiendo su atractivo sobre todo por la poca variedad de enemigos que veremos durante el juego.

Armas y vehículos son la mejor parte en cuanto al sonido se refiere, pero, inexplicablemente, no se ha querido aprovechar el excelente sonido Dolby Digital 5.1 del que dispone Xbox. Sin duda, este aspecto hubiera dotado a los combates de un grado aún mayor de espectacularidad.



EL DRAGÓN
Pensarás que los niveles de juegos no son demasiado impresionantes gráficamente, pero cuando puedas controlar a los dragones, te darás cuenta de que los escenarios son enormes.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Podía haber sido un gran arcade, pero por el camino se ha quedado el «gran».

ESTILO
Su peor defecto es una notable carencia de profundidad en la jugabilidad.

ADICCIÓN
Puede llegar a resultar divertido si no buscas demasiadas complicaciones.

LONGEVIDAD
Su monotonía hace que se nos haga un poco largo, aunque, en realidad, no lo es tanto.



LO MEJOR
- FUEGO Y EXPLOSIONES
- ALTO NIVEL DE ACCIÓN
- CONTROL DISTINTOS VEHÍCULOS

LO PEOR
- PARTE DE LOS DRAGONES
- REPETITIVO

RESUMEN
Un arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables y que falla en lo más importante: entretener al jugador.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5,5//10

VETE AL INFIERNO

(PERO LLÉVATE NUESTRA GUÍA)

GUÍA OFICIAL DE PRIMA

Estrategias y trucos para Turok Evolution

TUROK EVOLUTION

PRIMA GAMES

primagames.com

Para XBox™ Nintendo GameCube™ Playstation 2®™

Acclaim

www.acclaim.com

18

- Un sinfín de códigos de trucos firmados por los desarrolladores del juego
- Estrategias, consejos y secretos exclusivos para derrotar a todos los enemigos y superar hasta el último obstáculo.
- Inventario completo de armas, munición, objetos y reforzadores.
- Análisis exhaustivos de los enemigos con métodos de ataque, niveles de salud y habilidades especiales
- Guías detalladas de todos los niveles, con mapas y ubicaciones de todas las armas y objetos
- Estrategias multijugador para aniquilar a tus rivales



Ya a la venta

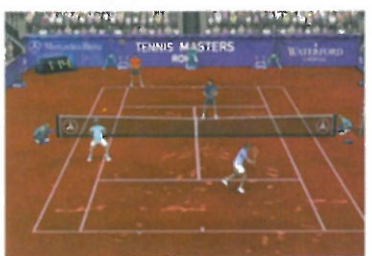




Una ominosa sombra se cierne sobre el juego. Así, literalmente.


Oh, no. Otro juego de tenis mediocre.


Debería golpear la bola al revés.



Buen detalle: las huellas en la tierra.


Las animaciones no están mal.

Tropezando con la misma piedra...

TENNIS MASTERS SERIES 2003



SINCERAMENTE, resulta difícil explicar porqué el tenis está siendo maltratado reiteradamente en Xbox. Son ya cuatro los juegos publicados hasta el momento sobre este deporte para la consola de Microsoft y, si exceptuamos *Slam Tennis*, de Infogrames -que gustó sin llegar a deslumbrar-, los otros tres títulos (*FILA World Tennis*, *Pro Tennis WTA Tour* y el juego que nos ocupa), han cometido exactamente los mismos errores.

Y es que no se puede entender que una consola con el potencial de Xbox no tenga un juego de tenis que sea al menos capaz de igualar las metas que *Virtua Tennis* alcanzó en la Dreamcast de Sega. Y la culpa, claro está, sólo se le puede otorgar a los desarrolladores de los títulos mencionados, que no han sido capaces de dotar a sus creaciones con el elemento imprescindible que un buen juego de tenis debe poseer: una jugabilidad a prueba de bomba.

En el caso de este *Tennis Master Series 2003*, se repite la historia ya vista en los juegos antes mencionados de Konami y THQ: un apartado técnico bastante discreto, que se ve empañado, o mejor dicho, literalmente arruinado, por una jugabilidad nula o, en ciertos momentos, prácticamente negativa. El problema viene ocasionado por un hecho realmente irritante: cada vez que pulsamos la cruceta de dirección del controlador, nuestro jugador se moverá un mínimo de unos tres pasos en la dirección marcada y no podrá realizar ninguna otra acción -ni siquiera golpear la pelota- hasta que se detenga. Si por error se nos ocurre empezar a movernos en la dirección equivocada, nada nos salvará de perder el punto.

Desgraciadamente, la cosa no acaba ahí. Para realizar el servicio basta con pulsar un único botón y es prácticamente imposible cometer un fallo. Al menos nosotros no lo hemos conseguido -ni aposta- en ninguno de los partidos que hemos disputado.

La velocidad tampoco es uno de los puntos fuertes del juego, ni tampoco su base de datos, ya que, a pesar de su nombre, ninguno de los maestros del tenis -ni Hewitt, ni Ferrero, ni Agassi...- figuran por ningún lado.

¿Algo positivo que destacar? Bueno, las opciones de juego son las clásicas, los gráficos cumplen sin grandes alardes y algunos detalles, como las pisadas que quedan marcadas en las pistas de tierra, le otorgan cierto realismo al juego. Pero por desgracia, ninguno de estos factores logra equilibrar la balanza de este título hacia el lado positivo. Mucho nos tememos que tendremos que esperar a que la propia Sega se decida a traer *Virtua Tennis* a Xbox para reparar las injusticias cometidas contra este deporte en nuestra consola.



CANSANCIO
Una de las cosas originales que tiene este juego es que el tenista se cansa a medida que avanza el partido. No sabemos muy bien de qué se cansa, pero se cansa.

VEREDICTO

POTENCIAL
Todos los apartados técnicos alcanzan un nivel correcto, sin llegar a deslumbrar en ningún momento.

ESTILO
En líneas generales, tanto las pistas como los jugadores están bastante bien diseñados.

ADICCIÓN
Casi nula. El deficiente sistema de control se encarga de arruinar este apartado.

LONGEVIDAD
Una vez más, solo el apartado multijugador salva los muebles.

LO MEJOR
- + SE PUEDEN DIRIGIR BIEN LOS GOLPES
- + DIFERENTES PISTAS

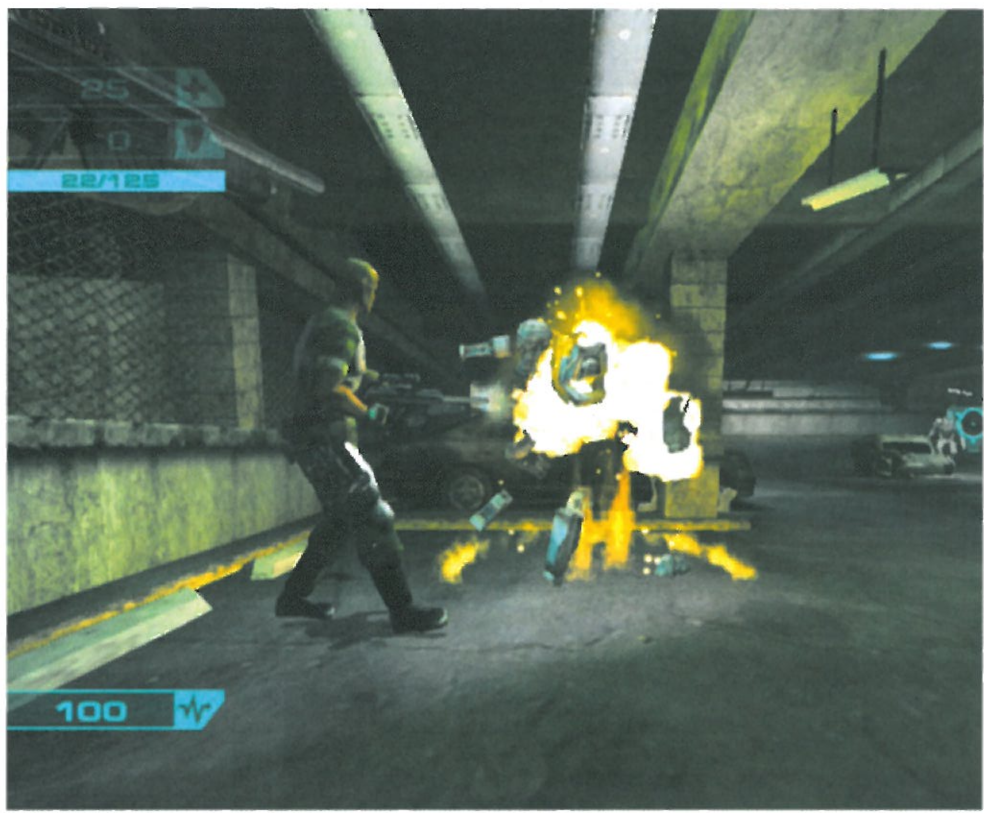
LO PEOR
- - JUGABILIDAD NULA
- - SISTEMA DE CONTROL
- - AUSENCIA DE FIGURAS

RESUMEN
Que alguien escuche nuestra plegaria: Si *Virtua Tennis* ha llegado a Dreamcast, PC y PS2 ¿a qué espera Sega para traerlo a Xbox?

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA







Los T-800 pueden soportar bastante castigo, peor es que se queden sin munición. Se mueven muy despacio.

Combatir un Hunter Killer no es como en las películas.



Los paquetes de salud se ejecutan de forma automática cuando es necesario.

Una nueva licencia desaprovechada

TERMINATOR: DAWN OF FATE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **PARADIGM ENTERTAINMENT**
- DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
- MULTIJUGADOR: **1**
- WEB: **WWW.TERMINATOR-GAME.COM**

EN EL MISMO año en que Arnold Swarzenegger retoma la serie que le dio la fama, Infogrames se presta a revivir la franquicia con un lanzamiento que no tiene nada que ver con la película que llegará el próximo verano. *The Terminator: Dawn of Fate* hace las veces de precuela de la saga cinematográfica y se preocupa, al menos, de no contar la misma historia otra vez.

En esta ocasión, los protagonistas no son ni el T-800 ni John Connor o su madre, Sarah. El argumento repesca al personaje de Kylee Reese y arranca con una recreación CGI de las escenas futuristas de la primera entrega. Connor sabe que la computadora Skynet planea enviar un cyborg al pasado para eliminar a su madre antes de que lo concibiera. Durante diez largas misiones, el jugador se pone en la piel de tres personajes distintos (Alexander Stone y Catherine Luna sustituyen a Reese) para intentar destruir a Skynet antes de que logre su objetivo.

Dawn of Fate es un juego estrictamente de acción que se ha querido adaptar a un diseño de *survival horror* pero sin verdaderos puzzles que resolver. Y esto es un problema debido a un sistema de cámaras que a menudo deja al enemigo fuera de cuadro y al jugador con la duda de si el sistema de apuntar automático ha acertado o no al seleccionar el objetivo. Si a esto le añadimos que la jugabilidad se limita a abatir enemigo tras enemigo de forma extremadamente repetitiva, lo más probable es que el usuario caiga rápidamente en el tedio.

Paradigm Entertainment no ha hecho un mal trabajo en lo que concierne a recrear la atmósfera de *Terminator*. El juego cuenta con numerosos detalles pertenecientes a las entregas cinematográficas que agradarán a los seguidores -personajes, armas, escenarios, música, argumento, entre otros-, pero decepciona en cuanto a jugabilidad. No es sólo que se vuelva rápidamente repetitivo -y por tanto, aburrido- , sino que los cyborgs enemigos pierden por completo esa cualidad de amenaza imparable que tanta tensión añadía a las películas. El juego arroja decenas, cientos de *terminators* de todas las clases contra el protagonista y estos caen de forma inexorable ante sus disparos y golpes. No parecen, desde luego, la amenaza que ha puesto de rodillas a la humanidad.

En el apartado gráfico, *The Terminator* mantiene un aspecto muy similar al de la versión de PS2... que no era nada del otro mundo. Personajes y escenarios aprueban justito el expediente siguiendo un oscuro y derrotista diseño que también termina por saturar. *Dawn of Fate* es, nuevamente, un título que desaprovecha un prometedora licencia cinematográfica. Sólo para los seguidores más acérrimos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ADRENALINA
El jugador cuenta con una reserva de adrenalina para emplear como último recurso. Esta adrenalina aumenta la velocidad y ofrece nuevos movimientos para el combate cuerpo a cuerpo.



A menudo cuentas con compañía en los combates.

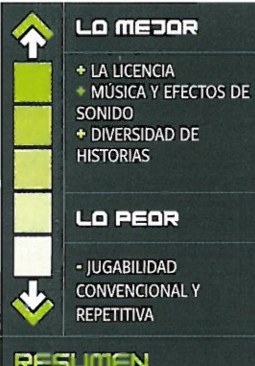


POTENCIAL
El juego no destacaba en PS2 y mucho menos en Xbox.

ESTILO
Los efectos de sonido y la banda sonora están tomados de la serie cinematográfica. El estilo visual del juego es aburrido.

ADICCIÓN
Los *terminators* están lejos de ser temibles. Imagina el resto.

LONGEVIDAD
Terminarlo una sola vez ya exige demasiada voluntad.



LO MEJOR
- + LA LICENCIA
- + MÚSICA Y EFECTOS DE SONIDO
- + DIVERSIDAD DE HISTORIAS

LO PEOR
- - JUGABILIDAD CONVENCIONAL Y REPETITIVA

RESUMEN
Infogrames mantiene la larga tradición en el mundo del videojuego de explotar pobremente prometedoras licencias.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5.0//10



Fácil de dominar, un placer para la vista. El problema es que resulta demasiado superficial.



Vistas espectaculares de día y de noche.



Las caídas son divertidísimas.

Disfruta del paisaje a cámara lenta

TRANSWORLD SNOWBOARDING

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.TRANSWORLDGAMES.COM**

DECIR QUE los deportes extremos están de moda resulta absurdo a estas alturas. Las modas son pasajeras, algo que dura una o dos temporadas como mucho. Y los deportes extremos hace mucho, mucho tiempo que se ganaron miles de corazones de seguidores en todo el mundo.

Como no podía ser de otra manera, los videojuegos no tardaron en mirar hacia este lado del deporte y fueron varios los títulos que intentaron dar una oportunidad a los menos habilidosos de emular a sus ídolos del riesgo. Pero no fue hasta la llegada de la sorprendente serie *Tony Hawk's* cuando los deportes extremos arrancaron definitivamente en el mundo de las consolas. *Tony Hawk's* nos mostró a todos cómo hay que hacer un título de estas características. Desde entonces, todas las compañías buscan su propio *Tony*.

Infogrames lo intenta con *Transworld Snowboarding*, pero no lo consigue. Aún tratándose de un deporte distinto, la mecánica de juego de Infogrames es exactamente la misma que podemos encontrar en la serie THPS. Es decir, consigue una cierta puntuación, realiza una acrobacia en un lugar concreto, encuentra el *half-pipe* escondido y así hasta la saciedad.

Lo que sí consigue de manera sorprendente *Transworld* es encandilarnos con sus escenarios. Ya predecimos que se trataba de un título de aspecto visual intachable y la versión final ha confirmado nuestras sospechas. El nivel de detalle es sorprendente. Los reflejos de la luz, los distintos colores de la nieve, ver cómo caen las gafas de tu personaje cuando cae al suelo... Todo muy bonito, sí señor. Pero con eso no basta, todos lo sabemos muy bien.

Allí dónde *Amped* ofrecía simulación pura y dura, *Transworld Snowboarding* ofrece acción arcade. Se ha simplificado en gran medida el sistema de control y dominar a tu *snowboarder* te costará muy poco. Por un lado, eso es bueno para los jugadores ocasionales y no muy dados a esto de aporrear el controlador de mil formas distintas a la vez. Pero, para los jugadores más experimentados, la simplicidad del control implicará que se aburran demasiado pronto. Todo tiene un lado bueno y un lado malo, pero este aspecto tiene demasiado de lado malo.

La velocidad es un aspecto que también debería haberse cuidado más. El juego es lento, aún cuando pulses el *boost*, notarás que todo tendría que moverse mucho más rápido. ¿Se ha sacrificado la velocidad por gráficos bonitos? Quizá sí, pero Xbox puede mover todos esos objetos y polígonos a velocidades mucho más altas. Además, tratándose de un título arcade, no tiene mucho sentido que la velocidad a la que baja tu personaje sea realista.

Transworld Snowboarding no es un mal juego aunque no se va a convertir en la opción definitiva en deportes extremos. *Amped* ofrece más horas de diversión y la satisfacción allí es mucho mayor. ¿Arcade o simulación? La decisión es tuya.

INFORMACIÓN ADICIONAL

TÁPATE LOS OÍDOS
La banda sonora de este juego incluye algunas pistas absolutamente atroces. Los sonidos parecen sacados de tambores de la edad media. Un consejo, baja el volumen de tu televisor o sufre las consecuencias. Estás avisado.



¿Aterrizaje perfecto? Demasiado frecuente...

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Escenarios preciosistas que se desmerecen por culpa de la falta de velocidad del juego en general.

ESTILO
Los pequeños detalles que impregnan todos los recorridos hacen de éstos lugares interesantes por explorar.

ADICCIÓN
Su simple jugabilidad y el sólido control te permitirán meterte en el juego en cuestión de minutos...

LONGEVIDAD
...pero también es posible que te canses de él muy pronto debido a su excesiva simplicidad.



LO MEJOR
+ ASPECTO VISUAL
+ CANTIDAD DE NIVELES
+ COMBOS INTERMINABLES

LO PEOR
- DEMASIADO FÁCIL
- LENTO, MUUUUUY LENTO

RESUMEN
Estamos ante un título de factura visual impecable, pero ahí termina todo. Al cabo de un rato, resulta aburrido y simple.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA




CONCURSO
PELÍCULA
NOCHE DE REYES
La navidad te va a estallar en las narices
DVD
SOGEPAQ
LADRONES
LADRONES
SOGEPAQ
¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso Noche de Reyes. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona. Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de febrero. El nombre del ganador saldrá publicado en el número 13 de la Revista Oficial Xbox Edición Española.
Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: .... Localidad: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfonos: .... Edad: ....
Correo electrónico: ....
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedad elacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que pur ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.
La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Sogepag, te ofrece la posibilidad de conseguir uno de los 5 DVD de Noche de Reyes que sorteamos.



Es el último tigre de Tasmania vivo y tiene la misión de rescatar a sus amigos.



Ty pasa mucho tiempo en la piscina.



Los deja calvos con su *boomerang*.



El tipo de amigo que uno desea tener.



Finaliza misiones para ganar premios adicionales.

Plataformas en estado puro

TY THE TASMANIAN TIGER

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **KROME STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.TY.EA.COM**

NO TE PREOCUPES, amigo! es una frase que escucharás una y mil veces en el transcurso de este juego llamado *Ty the Tasmanian Tiger*. Es un recuerdo constante de la actitud divertida y despreocupada que impregna este juego.

En lo más profundo de la zona rural australiana, Ty debe recolectar cinco talismanes mágicos para rescatar a sus padres del estado catatónico en el que se hallan. El estúpido y malvado Boss Cass ha enviado a sus esbirros -cocodrilos, dinosaurios y cimarrones- para impedir que el tigre de Tasmania logre su propósito de rescate.

Todos los personajes son divertidos, llenos de color y el mundo en donde habita Ty resulta sumamente fértil y detallado. El nivel inicial se halla repleto de toques propios de una película de dibujos animados, como los canguros incapaces de hacer daño a nadie saltando de un lado a otro y las hormigas que se mueven laboriosamente por las llanuras llenas de polvo.

La escala de algunos niveles, entre los que se incluyen «Rainforest», «Coral Reef» y «Snowy Mountains», resulta sorprendente. No son lineales y podemos divertirnos explorando sin peligro de perdernos gracias a un mapa muy útil del propio juego, que no revela todos los secretos.

Aparte de buscar los cinco talismanes místicos, también puedes localizar los *Golden Cogs*, rescatar a los amigos Bilbie de Ty y encontrar los *Thunder Eggs*, los *Rainbow Eggs* y los *boomerangs*. Tal filón de artículos a encontrar siempre es bueno, aunque te los pongan a tu disposición desde el principio. De echo, no sabrás lo que hacen realmente todas estas cosas ahí hasta que no las recoges.

Ty es fácil de controlar. Inicialmente puede proporcionar unos mordiscos descomunales y lanzar sus *boomerangs*. Más tarde, podrá obtener mejoras para el *boomerang* y muchas otras habilidades divertidas. Esto ayuda a mantener la frescura del juego durante las últimas fases. Apuntar con el *boomerang* resulta fácil y divertido gracias a la vista en primera persona que se activa pulsando el disparador izquierdo.

Si se quiere criticar alguna cosa de *Ty* quizá sería el haberse apropiado sin paliativos de las características de otros juegos de plataformas, especialmente de *Banjo-Kazooie*. Pero lo cierto es que Krome Studios no podía haber elegido un mejor modelo y ha incorporado las cualidades más destacadas del género en este juego.

Describirlo como «tan sólo para niños» resulta equivocado. A pesar de que la diversión y los personajes llenos de colorido van a mantener entretenidos a los más jóvenes, lo cierto es que este juego también constituye todo un reto para los mayores.



El inventor transporta a Ty a otros niveles.



BOOMERANGS
Al principio, Ty sólo cuenta con un *boomerang*, pero luego puede conseguir uno doble, así como otros *boomerangs* de fuego, hielo y el espectacular *doomerang*.



VEREDICTO

XBOX

POTENCIAL
Gráficos elegantes, propios de una película de dibujos animados, con niveles repletos de detalles divertidísimos.

ESTILO
Parece haberse quedado atrapado en territorio *Banjoo-Kazooie*.

ADICCIÓN
Los personajes tan llenos de colorido y su diáfana viveza siempre constituyen atractivos suficientes para echar otra partida.

LONGEVIDAD
Dieciséis grandes niveles y literalmente miles de artículos que recolectar.

LO MEJOR
+ MUY DIVERTIDO
+ BUEN RITMO
+ VILLANOS A LOS QUE ATACAR

LO PEOR
- DERIVADO POCO ORIGINAL DE OTROS JUEGOS
- ALGO CONFUSO

RESUMEN
Con su encanto, aspecto y forma de jugar combina todos los elementos imprescindibles de un buen juego de plataformas.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.5//10





↑ Avanzar por el circuito en dirección contraria es muy emocionante. Alguien debería hacer un juego así...



↑ Nunca es demasiado pronto para empezar a derrapar.



↑ Existe un circuito de velocidad para divertirse a todo gas.

↑ Situación de peligro. ¡Cuidado, por favor!

Carreras de coches a medio gas...

LOTUS CHALLENGE

INFORMACIÓN ADICIONAL

» VARIEDAD

En el modo «Reto» debes asumir el papel de Zoe o de Jack y conducir a través de una serie de retos específicos. También hay disponible un reto basado en una carrera estilo *drag*.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **KUJU ENTERTAINMENT LTD**
- DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
- MULTIJUGADOR: **1-2**
- WEB: **WWW.KUJU.COM**

CUANDO se intenta desarrollar un juego repleto de simulación, uno espera que esté a la altura de la competencia. *Sega GT 2002*, la actual vara de medir para juzgar títulos como *Lotus Challenge*, tiene las ideas muy claras. Además, presta atención a la autenticidad y exhibe un lustre especial gracias a su profusión de efectos visuales. En cambio, *Lotus Challenge* tiene, en ocasiones, un aspecto tan plástico y tan básico como el que ofrece *Chase*, con un material urbano alrededor de las pistas que vale más abstenerse de mirar.

El manejo también resulta bastante rudimentario. A pesar de que todas las ayudas para la conducción están presentes y son correctas, y de que proporciona una sensación de control bastante apreciable, lo cierto es que nunca ofrece la sensación de calidad que se suele experimentar con los mejores juegos de este estilo. Mientras te desplazas por los circuitos, el controlador apenas te transmite la sensación de peso y potencia de los bólidos. Si te ha hecho gracia una marca de coches de carreras asociada con niveles indescriptibles de potencia, lo que todos esperamos es que los coches aceleren dando paso a un glorioso rugir de sus motores y levanten nubes de polvo. Lo que todos queremos es que las carrocerías sean detalladas y fulgurantes, así como una asombrosa atención al más mínimo detalle, que deje sin palabras al más recalcitrante de los seguidores de la gasolina. Todo esto no está presente en cantidad suficiente en *Lotus Challenge*. Incluso los choques a alta velocidad dan una impresión deprimente, como si los coches estuvieran fabricados con material plástico, ya que rebotan de una forma nada convincente, como si fueran micromáquinas sobredimensionadas, no dando en absoluto la impresión de impacto y de daño.

En conjunto, da la impresión de ser una versión descafeinada del *Sega GT 2002* y, a menos que sufras una pasión fetichista por los coches de marca Lotus, deberías quedarte con el título de Sega. Un simulador debe resaltar por los aspectos que le convierten en un simulador y, a este respecto, *Lotus Challenge* resulta poco convincente. Lo único que encontraremos de verídico en este juego son los modelos que aparecen, que son los que pueden verse en el Salón de Exposiciones de Lotus. No hay nada en este juego que resulte vergonzoso ni dañino, pero no te deja con el buen sabor de boca que te obliga a repetir una y mil veces.



POTENCIAL
Unos gráficos que requieren remedio inmediato y sin opción para configurar la banda sonora.

ESTILO
Los coches tienen el color y la forma apropiados, pero el detalle es escaso.

ADICCIÓN
El manejo es bastante convincente, pero siempre tendrás la impresión de que hubiera podido ser mejor.

LONGEVIDAD
Muchos modos de juego para sortear, así como un buen número de extras para descubrir.

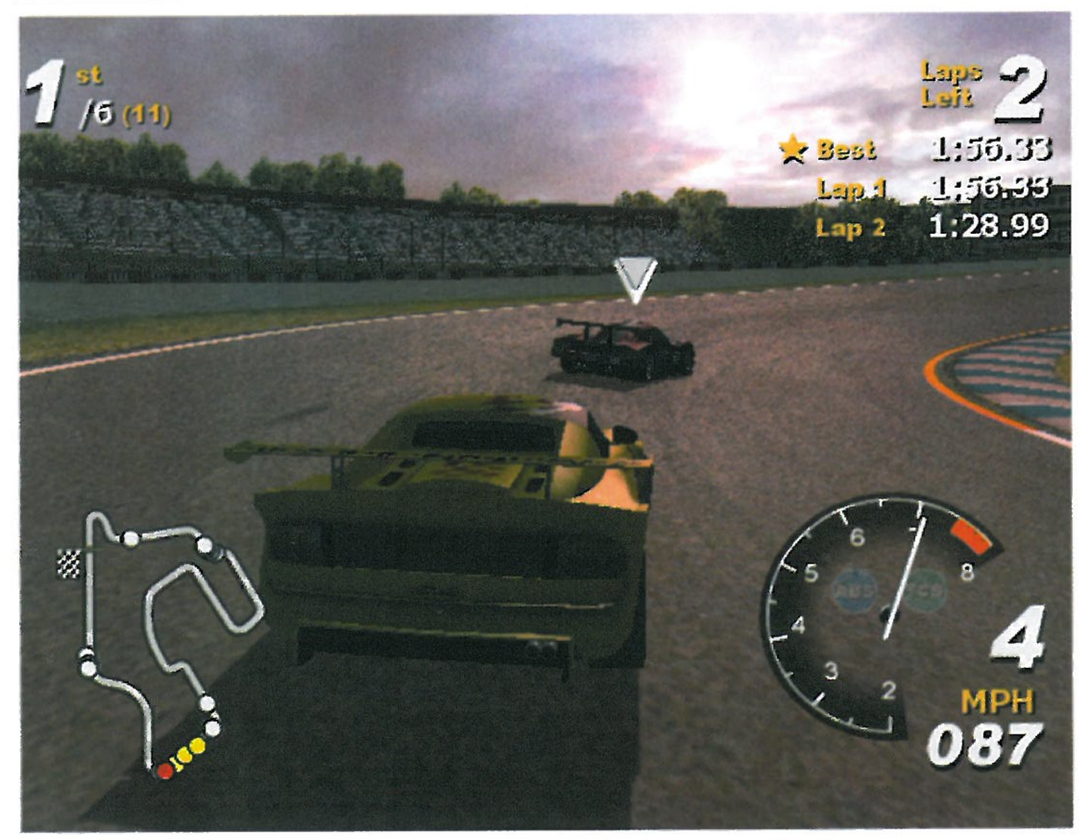
LO MEJOR
- \+ MUCHOS COCHES LOTUS
- \+ EXHIBICIONES, RETOS Y EVENTOS
- \+ AYUDAS PARA LA CONDUCCIÓN

LO PEOR
- \- LOS COCHES POCO ATRACTIVOS Y CIRCUITOS POCO DETALLADOS

RESUMEN
Bastante pasable y sin fallos importantes pero que queda empequeñecido por otros títulos de conducción realista.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





El icono de encima del coche de delante muestra lo enfadado que está.


La vista de dentro es atmosférica.


En la carretera no hay amigos.


Los pilotos irritados chocan más.


Ése es tu jefe. Tenlo contento.

No es ese tipo de inmersión. No hace falta bañador

TOTAL IMMERSION RACING

INFORMACIÓN ADICIONAL

AYUDA EN CARRETERA
Tu entrenador te proporcionará por radio información sobre tus evoluciones. Te soltará cosas tan útiles como: «Adelanta al de ahí delante.» Un tipo brillante.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**RAZORWORKS**
DISTRIBUIDOR:	**PLANETA DEAGOSTINI**
EDITOR:	**EMPIRE INTERACTIVE**
FECHA DE LANZAMIENTO:	**DICIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR:	**1-2**
WEB:	**WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM**

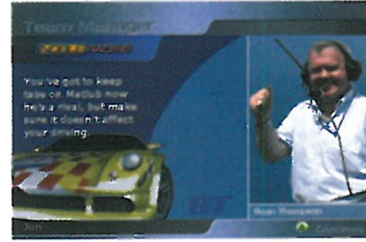
EN EL MOMENTO de escribir este análisis, *Total Immersion Racing* ya está a la venta. Cuando esto ocurre, suele ser señal de que un editor espera unas reseñas no muy decentes y quiere colocar unas cuantas copias antes de que los compradores queden advertidos de su sospechosa calidad. Pero éste no es el caso.

La vuelta de tuerca de *TIR* es su IA: cada conductor tiene una especie de personalidad que le dicta cómo reaccionar ante ciertas situaciones. Asimismo, cada coche cuenta con un indicador (se puede apagar con el botón «B») que muestra su actitud actual hacia ti. La idea es añadir un elemento más dramático y humano a la acción, que podría hacer que, a la larga, te crearas rivales que fueran a por ti en la última carrera de la temporada porque le dijiste algo feo varias carreras antes. Como idea es buena, pero en la práctica no añade lo que se dice mucha profundidad a la acción. Se nota que a algunos de tus competidores les satisface más que a otros lo de echarte del circuito, pero la sofisticación no va más allá.

Así, la IA no es tan espectacular como esperábamos, pero el mayor problema de *TIR* reside en el manejo de los coches en sí. Es muy difícil hacer que pasen por la más suave de las curvas sin aminorar a una velocidad de paso peatonal. No se agarran a la carretera y para mantenerlos en pista hay que conducir despacio. Además parecen flotar, sin que den la sensación de tener un contacto claro con el asfalto. Los coches posteriores corrigen el problema de la velocidad, pero nunca tienes la impresión de ir en un coche trucado dándole caña. El velocímetro dirá 160 Km/h., pero no te parecerá más de 65.

Pese a sus fallos, algo tiene *TIR* de agradable, eso sí. Básicamente es sólido pero poco espectacular y, una vez que aceptas el manejo, proporciona algunos momentos de disfrute. Y hay algunas ideas logradas aparte de eso de los pilotos con malas pulgas, como el modo «Desafío»: una serie de 30 retos distintos de conducción que dan acceso a nuevos coches y demás zarandajas conforme los superas.

TIR no es una revelación pero tampoco un fracaso absoluto. La velocidad cansina y lo incómodo del manejo desmerecen lo que podría haber sido un buen juego. El resultado final hace que lo de la inmersión total se quede por la cintura.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
El aspecto sólido y macizo se complementa con algunos reflejos.

ESTILO
Unos menús simples y sencillos reflejan la sensación de seriedad que impregna todo el juego.

ADICCIÓN
No tan absorbente como puede deducirse de esa «Inmersión» del título, pero divertido pese a todo.

LONGEVIDAD
Abundantes carreras y coches que desbloquear. Pero la acción en sí no da muchas ganas de desbloquearlo todo.



LO MEJOR
+ ALGUNAS IDEAS INGENIOSAS Y ORIGINALES
+ GRÁFICOS SÓLIDOS

LO PEOR
- IA NO DEMASIADO ESPECTACULAR
- CONTROL DEL COCHE
- EXCESIVAMENTE LENTO

RESUMEN
Un juego de carreras que no saca partido a su principal idea pero que, con todo, puede resultar entretenido.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5,7 //10

NÚMEROS ATRASADOS



SÓLO 6,95 € CADA UNO
MÁS GASTOS DE ENVÍO





ESPECIAL LANZAMIENTO
> LA CONSOLA
> LOS JUEGOS
> EL FUTURO

VÍDEO XBOX

nº 1



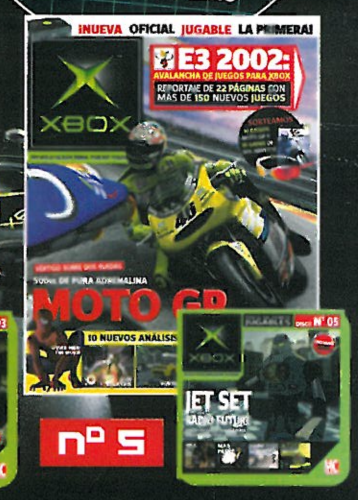
nº 2



nº 3



nº 4



nº 5



nº 6



nº 7



nº 8



nº 9



nº 10

CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. .... Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ________________ Caducidad: __ / __

Nombre del titular: ________________ Firma: ________

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5

☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ nº10



↑ Volando alto en el nivel Rave. Tus ruedas deben estar mirando al suelo.



↑ El nivel del bosque de Sherwood.



↑ El hormigón se convierte en arena.



↑ Un segundo para convertirte en un kebab.

¿Un concurso de bicis desbancando a *Operación Triunfo*? Ciencia-ficción, claro

TOXIC GRIND

INFORMACIÓN ADICIONAL

SUPER COMBOS
¿Siempre has querido girar y realizar trucos mientras estás en mitad de un salto? Los *power-ups* incluyen antigravedad, giros especiales y ganchos magnéticos.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**THQ**
DISTRIBUIDOR:	**PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO:	**DICIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR:	**1-2**
WEB:	**WWW.THQ.COM/TOXICGRIND**

AÑO 2097. Los deportes en bicicleta han sido prohibidos. Lo único que queda para los amantes de las dos ruedas es un peligroso concurso televisivo (¿ya no hay *Gran Hermano* ni *Operación Triunfo*?) en el que los entusiastas que practicaban de forma clandestina este deporte -ahora capturados por las fuerzas del orden- luchan por su vida ante las cámaras de televisión. Como todos ellos la van palmando poco a poco, ya no quedan concursantes, así que el mismísimo Dixon Von Blass -que es algo así como la Ophra Winfrey o el Carlos Lozano del futuro- viaja al pasado a reclutarlos.

A pesar de que el argumento parece sacado de *The Running Man*, se puede decir que, a primera vista, el juego destaca por su originalidad. El problema es que antes de que nos sorprendamos demasiado, el juego ya empieza a fallar. THQ, una de las compañías con mayor solera en el arte del diseño de videojuegos, no ha sabido sacar todo el juego -de hecho se les ha olvidado hasta el exprimidor- a un título prometedor.

Sí, vale. THQ se jacta de que es el primer juego de BMX basado en misiones. Pero, ¿de qué sirve si sólo nos ofrece eso? El que tengamos que desactivar bombas y destruir helicópteros, por muy original que sea, no lo es todo, más aún si tenemos en cuenta que lo que los usuarios de Xbox quieren hacer es combos al más puro estilo *Tony Hawk's*. Y, además, hacerlos con un sistema de control de calidad.

Toxic Grind nos ofrece poco más que una historia de ciencia-ficción tipo *Rollerball* o *Los Bicivoladores*, porque lo que es juego, juego, poco, poco. Unos gráficos decentes pero sin mucha profundidad, un control poco eficiente y una velocidad que deja bastante que desear es lo que tendrás en tus manos. Eso sí, los múltiples niveles están ambientados en diferentes periodos del pasado y futuro (algo bastante curioso y original), entre ellos el bosque de Sherwood o el Coliseo romano, donde podremos ir y venir a nuestras anchas. Sin duda, lo mejor dentro de un juego bastante «normalito».



↑ Tú tienes una bici. Ellos, coches voladores.

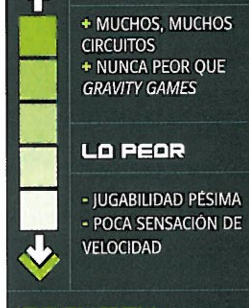
XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Los gráficos no son malos y los movimientos decentes. Por lo demás, nada de nada.

ESTILO
Algunos circuitos muy imaginativos, como el escenario Rave o el del Bosque de Sherwood, pero el resto es más de lo mismo.

ADICCIÓN
Sólo si eres un fanático de este deporte, vamos, que duermes con tu bici.

LONGEVIDAD
A pesar de la opción para dos jugadores y de la multitud de niveles, su escasa jugabilidad y la nula adicción no te atraerán demasiado.



LO MEJOR
+ MUCHOS, MUCHOS CIRCUITOS
+ NUNCA PEOR QUE *GRAVITY GAMES*

LO PEOR
- JUGABILIDAD PÉSIMA
- POCA SENSACIÓN DE VELOCIDAD

RESUMEN
No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros títulos de BMX y con calidad inferior.

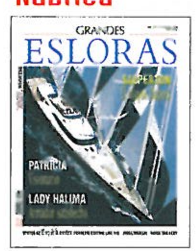
PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

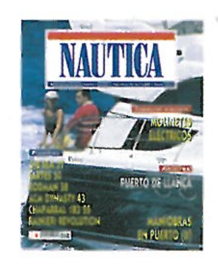
5,0//10



MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

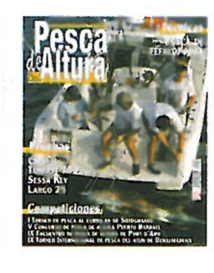
Náutica









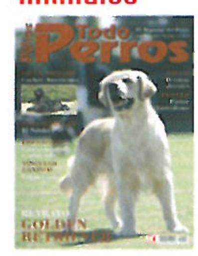


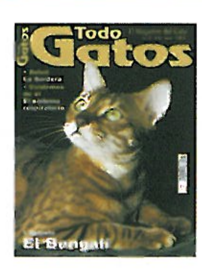
Entretenimiento





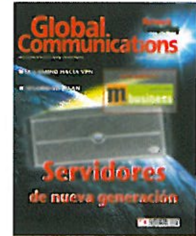
Animales







T.I.C. [tecnología de la información y comunicación]





Labores



Música

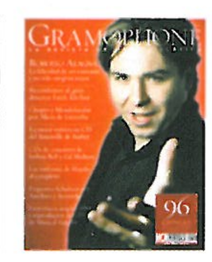




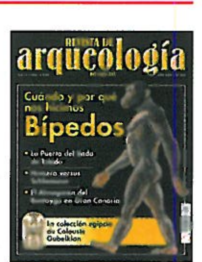






Salud



Videojuegos





Creatividad Digital





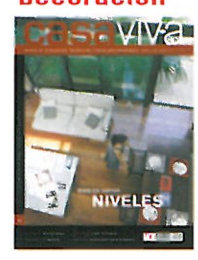


Ciencia





Decoración

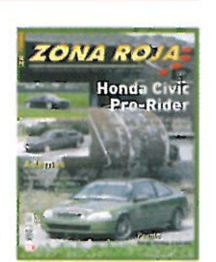






Tuning





Ultimos lanzamientos





El fruto de la buena comunicación



Un mordisco de un chihuahua y acabas empotrándote en la valla. ¡Mejor vuelve a la autoescuela!


La panorámica de la cabina no está nada mal.


Hay maneras más sencillas de hacer *auto-stop*.

Camiones larguísimos contra rivales alborotados

BIG MUTHA TRUCKERS

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **EUTECHNYX**
- DISTRIBUIDOR: **PLANETA DEAGOSTINI**
- EDITOR: **EMPIRE INTERACTIVE**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
- MULTIJUGADOR: **1**
- WEB: **WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM**

LOS JUEGOS de camiones nunca se han presentado de la forma adecuada. Ha habido pocos títulos y los del estilo de *18 Wheeler* fueron incapaces de proporcionar sensación alguna de transitar a lo largo de las carreteras. Fueron tan sólo una excusa para presentar algunos aspectos físicos novedosos de los vehículos, unas pocas referencias a los camioneros y un incentivo distinto para pasar a través de una serie de *checkpoints* en un espacio de tiempo demasiado corto.

Big Mutha Truckers empieza con la elección por parte del jugador entre cuatro personajes, cada uno de los cuales pretende heredar la empresa de camiones propiedad de su madre, siempre y cuando sea el que gane más dinero durante un periodo de 60 días. Para ganar la mayor cantidad de dinero, te verás obligado a efectuar muchas operaciones de carga. Lo que tendremos que tener en cuenta es que los productos de gran consumo que vendas y, dónde los vendas, son cosas que sólo tú puedes decidir.

El mapa está poblado con diversas ciudades. Puedes desplazarte a la ciudad que más te apetezca, pero en este juego lo que importan son las ganancias y, en última instancia, tu destino dependerá de elegir el lugar que más dinero ofrezca por tus productos.

Los viajes de una ciudad a otra están llenos de peligros. Tienes un límite tanto de consumo de carburante como de tolerancia de los daños provocados. Por eso, tendrás que vigilar muy de cerca ambos aspectos para no verte obligado a parar. También aparecen policías de los que tendrás que preocuparte, así como bandas de ciclistas sumamente molestas, que se suben a tu vehículo de transporte y te roban la carga. Y por si todo esto no fuera suficiente, también tienes algunos de los peores conductores del mundo que intentarán entorpecerte el paso.

Ciertamente, *BTE* ofrece muchas ideas brillantes. Pero el problema reside en que se sitúa entre los polos de un juego de conducción y de un juego de simulación de comercio, sin realmente sobresalir en ninguno de estos aspectos. El control es lento y al cabo de un rato acabas deseando no haberte metido en una mole tan anticuada de camión. El comercio constituye un toque inteligente y, al ser el dinero un elemento tan importante, representa un buen elemento de estrategia. Pero una vez sabes que el propietario del bar proporciona consejos acerca de dónde vender los productos, incluso esto se convierte en pura rutina.

Se trata de un juego que ha intentado ser diferente. Y a pesar de que no lo ha logrado del todo, todavía merece una reverencia de respeto por parte de los que, como nosotros, buscamos desesperadamente innovación en vez de imitación.

INFORMACIÓN ADICIONAL

AFANA UN LECHONCITO
Aparte del reto de los 60 días, hay unas 20 misiones secretas que debes descubrir y recorrer hasta llegar al final. Entre estas misiones se incluyen delicias como secuestrar cerdos y contrabandear con *whiskey* de fabricación ilegal.

Mamma Fratelli de *Los Goonies* ha vuelto.

VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficos pasables, sin ser extraordinarios. Sin opciones multijugador.

ESTILO
El juego está lleno de referencias a los menos inteligentes.

ADICCIÓN
La búsqueda de dinero a través del comercio le añade una cierta peculiaridad.

LONGEVIDAD
Un juego bastante lineal, con muchos retos e incentivos para seguir jugando.

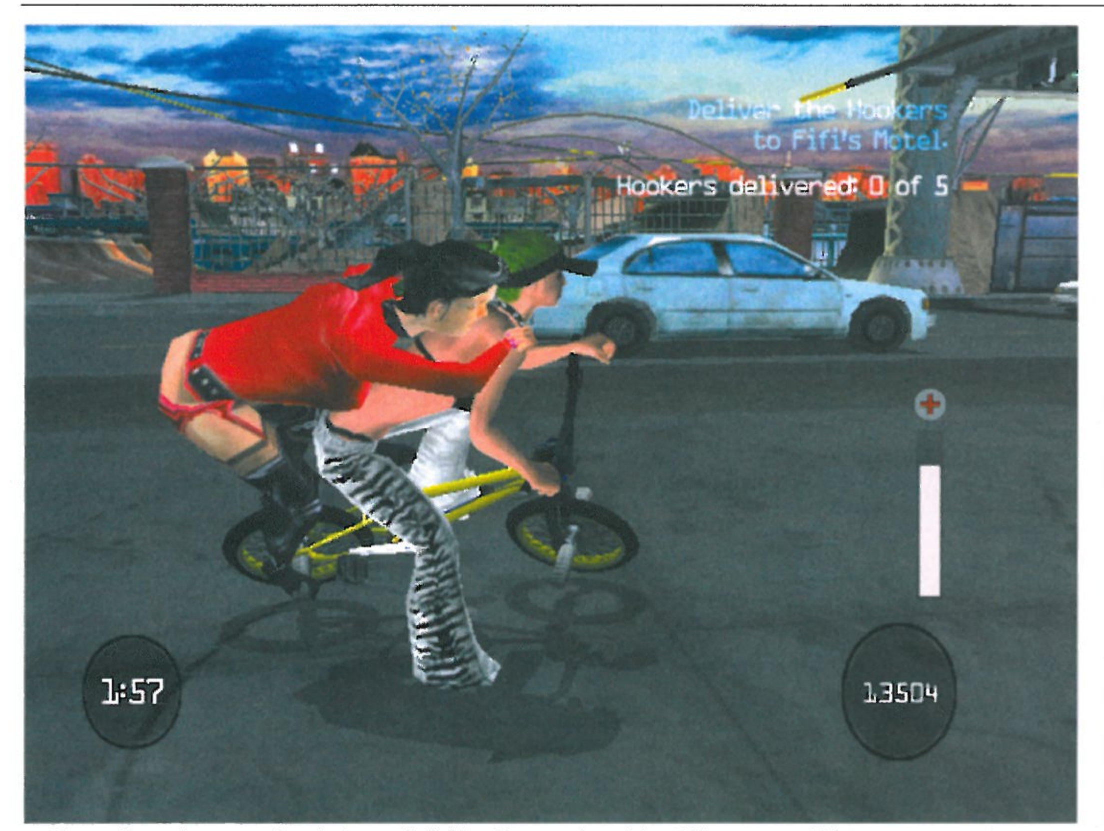
LO MEJOR
+ IDEA ORIGINAL
+ ELEMENTO DE ESTRATEGIA

LO PEOR
- CONDUCCIÓN POCA DIVERTIDA
- SISTEMA DE CONTROL

RESUMEN
Intento valiente de crear un juego original combinando el comercio con las carreras, aunque deja mucho que desear.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ ¿Es esto lo que la gente quiere decir cuando hablan de «corredores lelos»? No tenemos ni idea.

Un título de bicis normalito al que le sobran las equis

BMX XXX

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: Z-AXIS
EDITOR: ACCLAIM
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
FECHA DE LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2002
MULTIJUGADOR: 1-2
WEB: WWW.BMXXXX.COM

NUESTRA ansiedad por analizar *BMX XXX*, alimentada hasta el límite después de ver cómo en la mitad de las tiendas estadounidenses se armaba un buen lío con Acclaim -compañía distribuidora- y cómo la estricta censura del otro lado del charco prohibía la mitad de los contenidos, ya está saciada. Y es que, por fin, hemos probado el juego.

Cuando se divulgaron las primeras imágenes de este título, las comunidades de Xbox de todo el mundo echaban humo, y con razón. Chicos y chicas ligeras de ropa montados en bicicleta en anuncios que incitaban a pensamientos obscenos. ¿Un universo picante combinado con un juego de BMX? Aunque la idea puede ser buena, parece que esta explosiva mezcla no ha dado sus frutos.

Básicamente, los que conozcan *Dave Mirra BMX Freestyle 2* -que apareció para Xbox a mediados del año pasado-, título que también pertenece a Z-Axis, compañía que ha desarrollado este *BMX XXX*, conocerán a la perfección la mecánica del juego: dar saltos, hacer *tricks* a base de combos, brincar cada vez más alto y, fundamentalmente, superar los objetivos que se nos plantean en cada una de las fases gracias a nuestra habilidad a la hora de utilizar el controlador.

Hasta aquí todo bien. Pero cuando realmente *BMX XXX* pierde todo su encanto es en el preciso instante en que nos ponemos a jugar, algo que no deja de ser paradójico, ya que tendría que ser el momento de mayor disfrute. Objetivos sin sentido aparente más allá de la chabacanería, ex-plicaciones bastante complicadas para los retos, un nivel técnico que deja bastante que desear, unos controles literalmente infernales y un sinfín de cosas que no vamos a seguir nombrando.

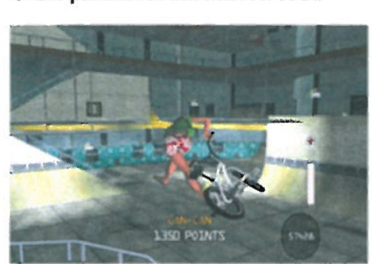
Con este título nos damos cuenta de que Z-Axis no se ha planteado mejorar los pequeños o grandes fallos que pudiera tener *BMX Freekstyle 2*, juego al que da continuación este *BMX XXX*. Lo que sí es verdad es que con el lanzamiento de *Aggressive Inline*, también del equipo de desarrollo Z-Axis, hace tan poco tiempo, el listón de la compañía se había situado en un gran nivel y, sin duda, *BMX XXX* puede suponer un pequeño paso hacia atrás.


↑ Si lo que esperas es porno, espera sentado.


↑ Parece una barrera rompenarices.


↑ Luce primoroso con estos pantalones tan *sexy*.


↑ Los pantalones deberían ser XXX.


↑ Acabarás harto de ver pañales de bebé.



INFORMACIÓN ADICIONAL

¿PLACERES VISUALES? Los vídeos picantes se desbloquean mediante la recolección de objetos específicos o al descubrir cualquier área que contenga puntos extras. Ambos métodos son difíciles y costosos, incluso teniendo en cuenta que hay miles de posibilidades.



VEREDICTO

POTENCIAL
El nivel técnico y el acabado del juego no hacen honor a la controversia que han generado sus imágenes.

ESTILO
Es como asistir a un episodio de *South Park* sin los personajes de la serie.

ADICCIÓN
Sólo ofrece unos vídeos picantes dentro de un juego bastante simple.

LONGEVIDAD
Directamente proporcional a las ganas que tengas de ver gente ligera de ropa.

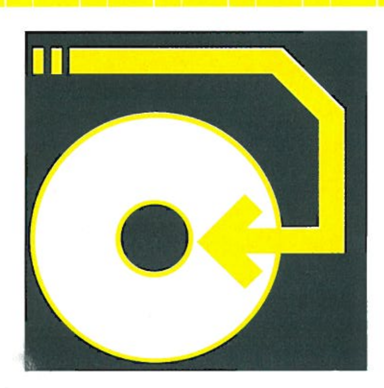
LO MEJOR
- MUCHOS RETOS
- ¿CHICOS Y CHICAS LIGEROS DE ROPA?

LO PEOR
- CONTROLES
- VISUALMENTE MUY POBRE

RESUMEN
Salvo la gran campaña de marketing y la temática subida de tono, este título no ofrece nada de demasiada calidad.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

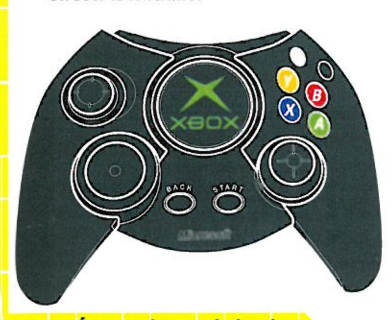
5,1//10



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

BLINX: THE TIME SWEEPER

¿UN GATO con una chaqueta azul, pantalones rojos, enormes zapatos y una aspiradora? Sí, nosotros también nos pusimos en plan escéptico cuando vimos las primeras imágenes. Pero cuando nos enteramos que este lindo gatito también era capaz de controlar el tiempo, la cosa empezó a gustarnos...

Seguro que has oído hablar de *Blinx: The Time Sweeper*. Seguro que te hace ilusión hacerte con esta nueva joya de Xbox. Blinx es un mamífero rescata-princesas que puede controlar el tiempo. Hazte con tres o cuatro Cristales del Tiempo y serás recompensado con un control del tiempo. Hay cinco tipos diferentes: «Pausa», «Retroceso», «Avance Rápido», «Cámara Lenta» y «Grabación». Experimenta tú mismo cómo afecta cada uno de estos controles al mundo en el que te encuentras.



↑ El simpático gato que puede controlar el tiempo.

PALANCA ANALÓGICA IZQ	MOVER/ (PULSAR) VISTA EN 1ª PERSONA
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	MIRAR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	SIN USO
BOTÓN A	SALTAR
BOTÓN B	DISPARAR BASURA/ (MANTENER PULSADO) USAR ASPIRADORA
BOTÓN X	USAR CONTROL DEL TIEMPO
BOTÓN Y	GUARDAR CONTROL DEL TIEMPO
GATILLO IZQUIERDO	GIRAR CÁMARA A IZQUIERDA
GATILLO DERECHO	GIRAR CÁMARA A DERECHA
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

Como ya hemos demostrado en otras ocasiones, nuestra generosidad no tiene límites. Esta vez te ofrecemos el primer nivel de cada uno de los tres primeros mundos de *Blinx*, junto con la posibilidad de luchar contra el primer jefe de final de nivel. Que lo disfrutes...

QUANTUM REDSHIFT

QUE A LOS humanos nos apasiona la velocidad es algo innegable. Y que nos gusta la tecnología punta, la sofisticación y, porqué no decirlo, la ciencia ficción, también es algo más que evidente. Eso es precisamente lo que ofrece *Quantum Redshift*: velocidad de vértigo a bordo de naves futuristas. Con nuestra demo tendrás la oportunidad de correr en el circuito de Brackenstowe Vale utilizando a dos personajes diferentes: Tara Vivas y el Príncipe Yuri Galitz.

Dependiendo del nivel de dificultad, deberás realizar dos o tres vueltas en Brackenstowe Vale antes de terminar la carrera. Tara Vivas viaja a bordo de un vehículo ligero y de gran maniobrabilidad mientras que el Príncipe Yuri, en cambio, conduce un vehículo más potente y equipado con armas de gran calibre. Es una nave mucho más pesada y, por tanto, más difícil de controlar. La elección es tuya. Aquel que se adapte mejor a tus características te llevará hasta lo más alto del podio.

Un consejo de última hora: no malgastes tus armas nada más empezar la carrera. Es mucho mejor intentar potenciarlas y esperar hasta el momento oportuno para sacarles el máximo provecho. Haznos caso y terminarás mucho antes con tus competidores.



↑ Velocidad de vértigo a bordo de naves futuristas.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	GIRAR
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	GIRAR
BOTÓN A	BOOST
BOTÓN B	DISPARAR MISIL
BOTÓN X	DISPARAR LÁSER
BOTÓN Y	ESCUDO
GATILLO IZQUIERDO	FRENO
GATILLO DERECHO	ACELERAR
BOTÓN BLANCO	CÁMARA
BOTÓN NEGRO	CÁMARA

ATV: QUAD POWER RACING 2

¿CUÁNTAS VECES habremos visto en alguna película a un grupo de amigos paseando por una playa a lomos de una moto de cuatro ruedas? Qué envidia dan ¿verdad? Pues se acabó lo de soñar. Coge nuestra demo y súbete a un potente Quad para sentir la fresca brisa de un desierto lleno de dunas.

Elige a uno de los dos personajes que tienes a tu disposición y ponte manos al volante para dar dos vueltas en el circuito de Rocky Trail. Pero no creas que la cosa vaya a ser coser y cantar. Nada de eso. Conducir una máquina de cuatro ruedas con manillar no es algo que esté al alcance de cualquiera.

Para girar deberás inclinarte hacia un lado u otro. También deberás inclinarte hacia adelante o hacia atrás para ganar velocidad y aterrizar correctamente cuando saltes por los aires.



↑ Conduce una máquina de cuatro ruedas con manillar.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	GIRAR/INCLINARSE
PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	GIRAR/INCLINARSE
BOTÓN A	ACELERAR
BOTÓN B	DAR PATADA
BOTÓN X	FRENAR/MARCHA ATRÁS
BOTÓN Y	BOOST
GATILLO IZQUIERDO	BICICLETA
GATILLO DERECHO	SALTO
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

Tus competidores no te lo pondrán nada fácil, así que cuando puedas (y aunque no sea muy deportivo), pulsa el botón «B» y dales una pequeña patadita para sacarlos de la pista. Aunque prepárate para las posibles represalias.



BATTLE ENGINE AQUILA

NAVES GIGANTES, robots aún más gigantes, disparos láser a tutiplén, explosiones, misiles, enemigos a los que destruir, aliados a los que proteger... ¿Quién puede resistirse a algo así? Tú no tienes ninguna necesidad de hacerlo y menos teniendo en tus manos la demo de *Battle Engine Aquila.*

Disfruta de una misión completa del juego en la que deberás sudar tinta para solucionar un problema de lo más explosivo. Resulta que en una rutinaria misión de transporte, las fuerzas invasoras se han apoderado de una posición privilegiada para atacar a tu convoy. Protege a tus fuerzas aliadas y, de paso, destruye a los malos de turno con tu casi infinito arsenal de última tecnología.



Intensas batallas con arsenal de última tecnología.

Aquila sólo puede volar durante un cierto tiempo, así que no malgastes esta capacidad inútilmente. Distribuye bien tu fuerza de ataque y quizá puedas contarles esta pequeña batalla a tus nietos dentro de unos años.

Y otro consejo de regalo: los lanzadores de misiles y los pequeños aviones enemigos son tu mayor amenaza. Primero ve a por ellos y luego enfréntate al resto.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	MOVER/ACELERAR
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	MIRAR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	PUNTO DE MIRA
BOTÓN A	FRENO DE AIRE
BOTÓN B	SIN USO
BOTÓN X	TRANSFORMARSE
BOTÓN Y	SIN USO
GATILLO IZQUIERDO	CAMBIAR ARMA
GATILLO DERECHO	FUEGO
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

QUIZÁ EL GOLF no sea un deporte con un ritmo tan frenético como el fútbol o el baloncesto. Quizá a más de uno le parezca aburrido y soso. Pero nadie puede negar que para dedicarse a este deporte hay que tener una habilidad especial y una concentración irrompible.

¿Crees que tienes las cualidades que hay que tener para dedicarte a esto de darle a una pelota para que entre en un minúsculo agujero que está a decenas de metros? Pues antes de que te dejes el sueldo de todo un mes intentándolo de verdad, deberías echarle un vistazo a nuestra demo de *Tiger Woods PGA Tour 2003.*



Descubre el golf, un deporte apasionante.

Disfruta de los mejores agujeros y sigue los consejos de tu instructor a rajatabla si no quieres hacer el mayor de los ridículos. Elige bien el palo con el que vas a golpear la bola, calcula bien tu fuerza y dale el efecto que necesita para que se acerque con precisión a su objetivo.

No te dejes engañar por su lento desarrollo, ya que, si te acaba gustando, el golf puede ser un deporte apasionante.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	SWING
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	SWING
CRUCETA DE DIRECCIÓN	MOVER POSICIONADOR
BOTÓN A	CÁMARA
BOTÓN B	ZOOM EN OBJETIVO
BOTÓN X	CAMBIAR GOLPE
BOTÓN Y	RESTABLECER OBJETIVO
GATILLO IZQUIERDO	CAMBIAR PALO
GATILLO DERECHO	CAMBIAR PALO
BOTÓN BLANCO	BOOST
BOTÓN NEGRO	ROTAR CONTROLES

TOM CLANCY'S GHOST RECON

TU EQUIPO de las fuerzas especiales ha sido lanzado en Tbilisi a petición del gobierno de Georgia. Tus órdenes son neutralizar la amenaza rebelde antes de que les den una excusa a las fuerzas armadas rusas para invadir el territorio. Limpia el campamento de enemigos, infíltrate en las cuevas subterráneas y captura al líder rebelde, Bakur Papashuili.

La demo que te ofrecemos de *Tom Clancy's Ghost Recon* incluye una misión del juego «Iron Dragon». Además, tienes a tu disposición un equipamiento completo y varias armas entre las que elegir.



Tendrás que impedir una invasión de los rusos.

No te dejes engañar por los preciosos campos de Georgia, ya que los soldados enemigos y los francotiradores te están esperando con el dedo en el gatillo entre los arbustos, detrás de las rocas y escondidos bajo el suelo en bunkers impenetrables. Protege a tu preciado francotirador a toda costa, ya que gracias a él podrás localizar a tus enemigos a una gran distancia. Ésta es una misión para valientes. Saca todo tu coraje y lánzate a la acción.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	MIRAR/(PULSAR) ZOOM
CRUCETA DE DIRECCIÓN	MOVER MARCADOR DE PLANO/ARRASTRARSE
BOTÓN A	SELECCIONAR EQUIPO
BOTÓN B	CAMBIAR ARMA
BOTÓN X	ARMA NOCTURNA
BOTÓN Y	CAMBIAR PERSONAJE
GATILLO IZQUIERDO	PANTALLA DE PLAN
GATILLO DERECHO	DISPARAR
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox



- REIGN OF FIRE
- MARVEL VS CAPCOM 2
- STAR WARS JEDI OUTCAST
- PHANTOM CRASH
- LORD OF THE RINGS
- TY THE TASMANIAN TIGER

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....







EL GRAN RETO

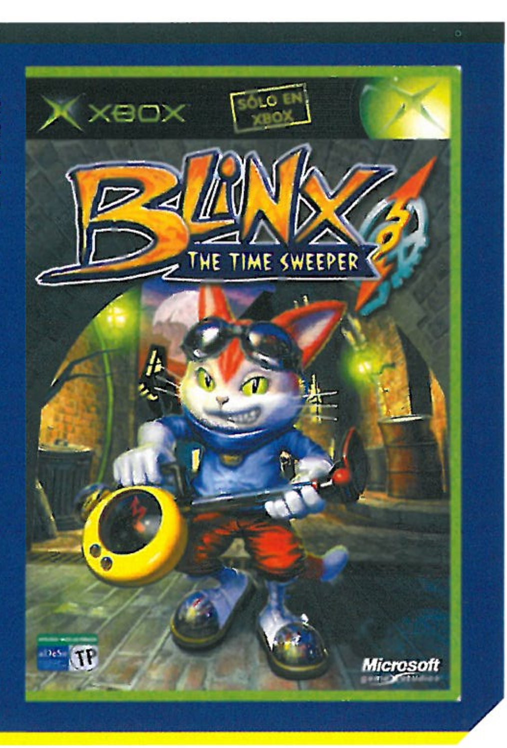
ESTE MES, el Gran Reto está centrado en la demo de *Blinx: The Time Sweeper*, el espectacular y divertido juego de plataformas protagonizado por el gatito que aspira a convertirse en la mascota de Xbox. Lo que tenéis que hacer es intentar completar el tercer nivel de la demo («Hourglass Caves») en el menor tiempo posible.

Si consigues un buen tiempo, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestra la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar de forma simultánea el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de un tiempo.

¿Los premios? Los tres mejores registros que recibamos obtendrán como recompensa el juego *Blinx: The Time Sweeper*, por cortesía de Microsoft.

Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos para que llegue antes del día 10 de febrero (último día para la recepción de los tiempos). Los nombres de los ganadores del concurso aparecerán publicados en el número 13 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española*, correspondiente al mes de marzo.

→ Los tres jugadores más rápidos conseguirán un magnífico juego de Blinx.



La dirección para enviar vuestros tiempos es:

Revista Oficial Xbox Edición Española
Concurso Reto Blinx
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Blinx*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de febrero. Los ganadores saldrán publicados en el número 13 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (marzo).

Nombre: . . . .

Apellidos: . . . .

Dirección: . . . .

. . . .

Localidad: . . . .

Provincia: . . . .

C.P.: . . . .

Mi tiempo: . . . .

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GANADORES DEL GRAN RETO

Colin McRae 3

Félix Valle Benitez (Madrid) 2:30:36

José Maria Mayorga (Ciudad Real) 2:38:53

Miguel Manuel Gómez González (Leon) 2:39:18



TRUCOS

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO



>> ENERGÍA INFINITA
Introduce la siguiente combinación mientras estés jugando: Y, A, X, B, A, Y. Si lo haces de forma correcta aparecerá un mensaje.

>> MUNICIÓN INFINITA
Introduce la siguiente combinación mientras estés jugando: X, B, Y, A, X, B. Si lo haces de forma correcta aparecerá un mensaje.

>> CARGAS INFINITAS PARA EL ANILLO DE FRODO
Introduce la siguiente combinación mientras estés jugando: Y, B, A, B, Y, X. Si lo haces de forma correcta aparecerá un mensaje.

GANADORES

Lote *El Señor de los Anillos*

Raúl Valdespinosa (Soria)
Ana Díaz Cano (Madrid)
José Lucas Ruiz (Barcelona)
Pedro Crespo (Madrid)
Alberto Lozano Ramón (Tarragona)
Roberto López Clemente (Asturias)
José Antonio Lázaro (Zaragoza)
José Ignacio Valverde (Castellón)
Pedro Gutiérrez (Pontevedra)
Álvaro Vicente-Arche (Alicante)

El Señor de los Anillos
La Comunidad del Anillo

GANADORES

DVD *Crossroads*

Sandra Puerto Ruiz (Barcelona)
Iván Pérez Muradás (Asturias)
Sergio Andrea Castellón (Madrid)
Sergio Expósito Martínez (Vizcaya)
Melania Ortega Clara (Zaragoza)

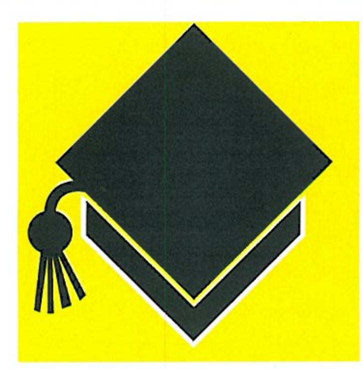


GANADORES

DVD *Resident Evil*

Rubén Hernández López (Valladolid)
Santiago Malariaga (León)
Lidia de Gomar Murillo (Cádiz)
Albert Casanovas Marull (Girona)
Rafael Arnaiz Tabares (Madrid)
Isaac Francisco Martín (Santa Cruz de Tenerife)
José Luis Quero Crespo (Almería)
Noelia Arrieta Delgado (Vizcaya)
Miguel Ángel Grau (Tarragona)
Julián Puertas Blanco (Guadalajara)



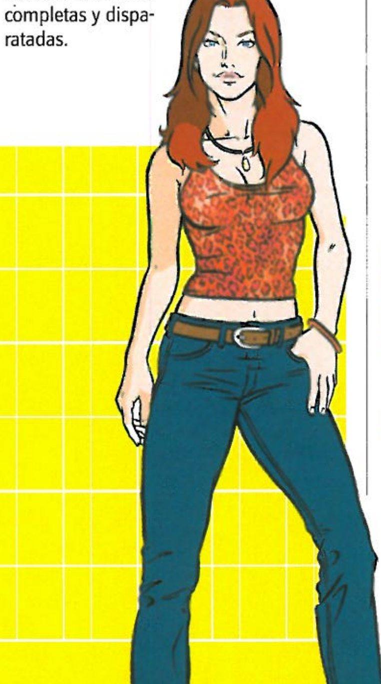


CLASE MAESTRA

EL MODO «Crazy X», de *Crazy Taxi 3*, es una serie de 25 desafíos diabólicos que harán que te estremezcas de deleite en un momento dado y que, al siguiente, te tires de los pelos.

La rivalidad entre dos de los componentes de nuestra redacción, Alfredo y Raúl, en torno a *Crazy Taxi 3* ha llegado al paroxismo. Hasta la fecha, Alfredo es el único en la redacción que ha completado el último desafío de «Crazy X», mientras que Raúl detenta la máxima puntuación en la fase «West Coast». Su colaboración en la Clase Maestra de este mes ha supuesto una tregua momentánea en sus pequeñas reyertas.

Cada taxista experto ofrece sus propios consejos para superar las tareas del modo «Crazy X». Ambos están de acuerdo en dos cosas: hay más de una forma de pasarse la mayoría de estos desafíos y, lo más importante, en estas páginas negras y amarillas encontrarás las soluciones más completas y disparatadas.



CRAZY TAXI 3

¡LOS DESAFÍOS «CRAZY X» RESUELTOS!



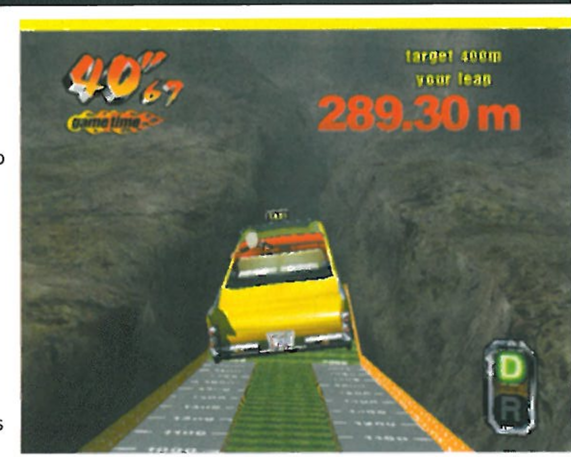
1-A CRAZY JUMP

QUÉ HACER
Subir a toda pastilla por una rampa elevada y realizar un «Salto Crazy» en la cima a fin de efectuar un brinco lo más largo posible.

¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Determinar el momento de ejecutar el «Salto Crazy» en lo alto de la rampa tiene miga. Si saltas demasiado pronto perderás distancia, y si lo haces tarde no conseguirás suficiente altura.

ALFREDO DICE: Al principio de la rampa, márcate un «Acelerón Crazy» para cobrar velocidad y luego realiza otro acelerón en el medio. Haz un tercer y último acelerón cerca de la parte más alta de la rampa saltando más o menos a medio camino porque es entonces cuando más rápido vas.

RAÚL DICE: Efectuar un «Acelerón Crazy» en el aire puede provocar un descenso más rápido en vez de impulsarte más lejos. Slash es un buen conductor para este desafío. Su taxi es rápido y bastante ligero.





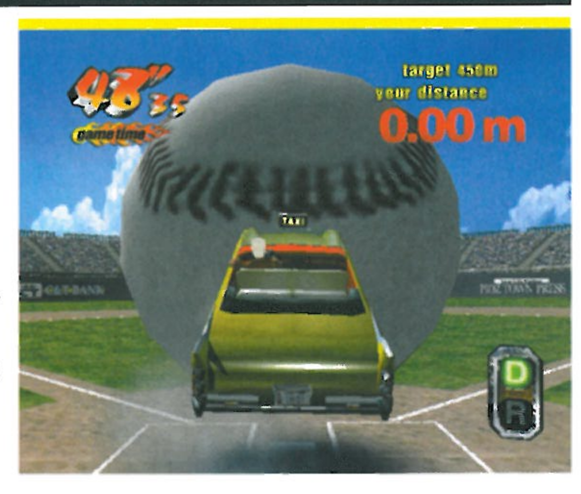
1-B CRAZY HOME RUN

QUÉ HACER
Realizar un «Acelerón Crazy» seguido de un «Salto Crazy» cuando una bola de béisbol gigante te pasa por encima. La colisión entre taxi y pelota tendría que ser lo suficientemente grande como para conseguir un *home run*, es decir, mandar la bola a las gradas.

¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Si saltas demasiado tarde no acertarás ni de lejos a la bola o la golpearás recto hacia arriba. Debes ejecutar un «Acelerón Crazy» justo al principio o fallarás.

ALFREDO DICE: Prueba a usar los taxis más voluminosos, como los de Mrs. Venus y Gus, si es que quieres efectuar un «Acelerón Crazy» más potente.

RAÚL DICE: Si ya te has pasado el modo «Crazy X», prueba a utilizar la bicicleta. Tiene un «Acelerón Crazy» tan potente que consigues llevar a una distancia mayor a la pelota.





1-C CRAZY BALL

QUÉ HACER
Golpear la bola de discoteca gigante saltando contra (y a través) de ella 10 veces.

¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Fallar en un salto te costará una enorme cantidad de tiempo ya que tienes que dar la vuelta y hacer otra pasada hacia la bola.

ALFREDO DICE: Una forma más rápida pero más difícil de pasar este reto es acelerar hacia adelante y saltar a través de la bola. En vez de girar, da marcha atrás y salta hacia atrás a través de la bola. Repite esta técnica cinco veces para conseguir un buen tiempo. Yo aún tengo que practicar, pero mi mejor tiempo es de 30:01 segundos con Gena.

RAÚL DICE: Imagina que hay un pequeño límite circular alrededor de la bola y procura no salirte de él. Para lograr un buen tiempo deberás dominar los derrapes de 180º. Mantén una velocidad constante y en cuanto aterrices de cada salto date la vuelta enseguida para un nuevo ataque.







1-D CRAZY TORNADO

»QUÉ HACER
Completar una carrera contrarreloj de un punto a otro a través de una isla rocosa.

»¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Para hacer las cosas más difíciles, hay un tornado que escupe coches y camiones contra ti. Éstos obstruirán tu camino y te desviarán de tu recorrido.

ALFREDO DICE: Tantos «Acelerones Crazy»... No pierdas de vista el borde del precipicio. Si te acercas demasiado es probable que te tiren al mar.

RAÚL DICE: Este nivel es demasiado imprevisible para practicar. Limítate a ir haciendo acelerones locos en una línea directa y procura esquivar los coches que caen mediante saltos precisos.





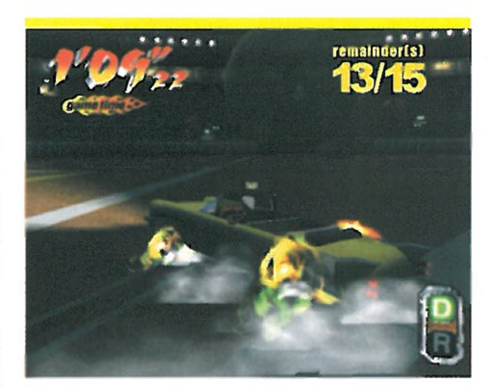
1-E CRAZY BALLOONS

»QUÉ HACER
Reventar 15 globos haciendo chocar tu taxi contra ellos. Tienes 80 segundos para completar el desafío.

»¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Para conseguir un buen tiempo deberás reventar múltiples globos en el aire. En la oscuridad de este nivel puede ser difícil calcular las distancias.

ALFREDO DICE: Es difícil, pero vale la pena aprenderse una ruta perfecta por los globos. Traza líneas rectas reventando múltiples globos por el camino.

RAÚL DICE: Intenta pinchar los globos siguiendo picos y depresiones. Salta a través de los globos flotantes de manera que al bajar también hagas estallar un globo del suelo.





1-F CRAZY FOOTBALL

»QUÉ HACER
Acelerar desde un extremo del campo de fútbol a otro y detenerte tras la línea de fondo.

»¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Hay una hilera tras otra de tráfico en sentido contrario dispuesta a impedir que cruces. Estos coches se confabularán contra ti e intentarán dejarte fuera de juego.

ALFREDO DICE: Salta y zigzaguea para evitar colisiones frontales. Cada vez que te golpean pierdes la capacidad de hacer «Acelerones Crazy».

RAÚL DICE: Si no te gusta usar los coches rápidos y maniobrables pon a prueba la carrocería de los adversarios más pequeños con un taxi pesado como el de Gus o Mrs. Venus. Salta a los autobuses y camiones.





1-G CRAZY UFO

»QUÉ HACER
Conducir por un largo desfiladero saltando en el momento preciso para destruir nueve ovnis.

»¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Es una ruta muy larga y para triunfar tendrás que acelerar casi sin parar.

ALFREDO DICE: Usa tu «Acelerón Crazy» todo lo que puedas pero aminora un poco al cruzar la colina que hay cerca del cuarto ovni. Si vas muy deprisa es probable que te pases volando el quinto.

RAÚL DICE: Es muy importante elegir uno de los coches más ligeros, como el de Gena. Eso te ayudará a arañar unos cuantos segundos a tu mejor tiempo.





1-H CRAZY RING

»QUÉ HACER
Saltar a través de un aro en llamas más de ocho veces.

»¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Cada vez que te caes de la plataforma superior tienes que dar la vuelta y subir por la rampa. Eso te cuesta un tiempo precioso.

ALFREDO DICE: Si de verdad aspiras al récord, prueba este formidable truco: justo al inicio, derrapa 180º de forma que tu taxi quede de espaldas al aro. Recurre a la «Marcha Atrás Crazy» y, cuando estés atravesando el aro, haz un «Acelerón Crazy» normal para volver a la posición inicial sin caer del nivel superior. Cada vez que lo consigues recibes dos puntos.

RAÚL DICE: La forma más obvia de completar este desafío es saltar por el aro y luego ejecutar un «Derrape Crazy» de 180º para volver a la rampa. En lo alto de ésta, da otro derrape de 180º y repite el proceso.





1-I CRAZY POLES

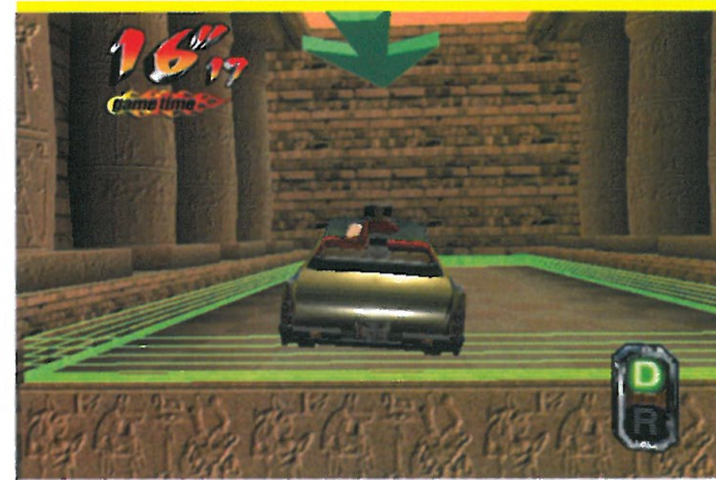
>>QUÉ HACER
Llevar a ocho pasajeros a sus destinos: postes desperdigados por una sinuosa carretera.
>>¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Los postes se van reduciendo conforme avanzas por el recorrido. Esto hace que sea muy fácil pasarte de tu destino.
ALFREDO DICE: Este desafío es una cuestión de ir derrapando a cada poste de forma que te pares por completo con el taxi mirando en la dirección adecuada. Asegúrate de derrapar sólo en el último momento de acercarte a cada poste ya que así es más fácil acertar.
RAÚL DICE: Asegúrate de que tu taxi mire en la dirección adecuada al parar en cada poste. Puedes hacerlo mirando a la carretera que tienes muy por delante.





1-J CRAZY RAMPS

>>QUÉ HACER
Usar una serie de rampas para cruzar un número de fosos gigantes.
>>¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Según te vas acercando a tu destino, las rampas menguan y los fosos se agrandan.
ALFREDO DICE: ¡Este nivel es exasperante! Tienes que tirar del turbo justo antes de tocar cada rampa. Si aceleras demasiado pronto o demasiado tarde no tendrás suficiente potencia para cruzar cada uno de los huecos.
RAÚL DICE: El secreto de mi éxito es asegurarme de que mi taxi mire directamente hacia cada rampa al pasar por ellas. Si te aproximas a ellas con la más leve inclinación, perderás velocidad y caerás a uno de los fosos gigantes.





1-K CRAZY LOGS

>>QUÉ HACER
Pasar por una rampa larga y estrecha mientras saltas los troncos que ruedan hacia ti.
>>¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Ser alcanzado por un tronco te para en seco. Esto puede tener un efecto dominó por el que no puedas recobrar bastante velocidad para no ser alcanzado de nuevo.
ALFREDO DICE: Recuerda, cuanto más tiempo tienes pulsado el botón «Y», más alto saltas. Un salto pequeño bastará para pasar los troncos individuales. Por otro lado, deberías usar un salto largo para superar los grupos de troncos apelotonados.
RAÚL DICE: Apréndete la pauta de los troncos de modo que puedas calcular tus saltos en consonancia. Procura no tardar demasiado en saltar ya que golpear uno de los troncos acabará con tu impulso.





1-L CRAZY PLATES

>>QUÉ HACER
Dar un «Derrape Con Salto» (saltar durante un derrape) por una serie de plataformas. Detenerte por completo al llegar a la plataforma más alta.
>>¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Las plataformas son estrechas y, para empeorarlo, debes dar giros de 90º en cada una de ellas.
ALFREDO DICE: Si intentas encarar cada salto de frente, es probable que te salgas del borde en la siguiente plataforma. Si das un «Derrape con Salto» justo antes de llegar al borde de la plataforma actual, deberías caer en la posición adecuada para el siguiente salto.
RAÚL DICE: Una de las partes más frustrantes de este reto es pararse por completo en la plataforma más alta. Deberás prever el último salto y dar marcha atrás en el aire.

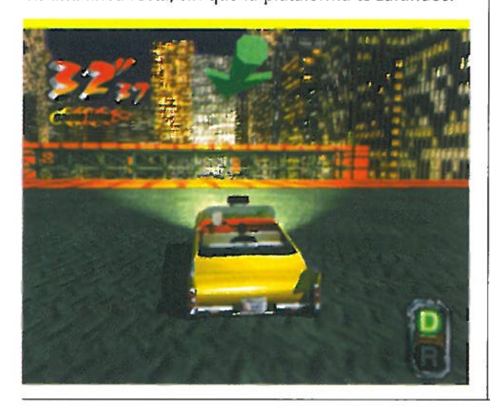






2-A CRAZY HOPPER

QUÉ HACER
Dar «Saltos Crazy» por una larga secuencia de plataformas móviles, parándote en seco en la más lejana.
¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Las plataformas se balancean hacia todos lados al chocar. Esto dificulta el aterrizaje tras cada salto.
ALFREDO DICE: Procura imaginar una línea central que vaya desde la posición de salida hasta el final y síguela todo lo posible, memorizando el recorrido sobre la marcha.
RAÚL DICE: Apréndete la pauta de las plataformas oscilatorias y prevé en qué dirección va a ir cada una de ellas antes de ejecutar tu «Salto Crazy». El uso de dicho salto ayuda mucho porque hace que te mantengas en una línea recta, sin que la plataforma te zarandee.





2-B CRAZY RISE

QUÉ HACER
Da un «Salto Crazy» desde una plataforma a otra y derrapa 180º. Repite el proceso hasta alcanzar la plataforma más alta.
¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Sólo dispones de 35 segundos para llegar arriba, un límite de tiempo muy justo.
ALFREDO DICE: Mira de cerca las tres líneas amarillas que recorren cada plataforma. Si ignoras la del medio, puedes seguir las que hay a cada lado como perfecta orientación para derrapar.
RAÚL DICE: Derrapa en el momento exacto de aterrizar tras cada salto. Si derrapas demasiado tarde tendrás que recorrer más camino al dar la vuelta.





2-C CRAZY FLOOR

QUÉ HACER
Pasar por un camino largo y curvilíneo.
¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Las curvas se cierran y el suelo se mueve.
ALFREDO DICE: Yo salto todo lo que puedo por encima del suelo móvil. También puedes pasar las curvas a base de «Saltos Crazy». Yo conseguí un tiempo de 41:68 segundos tomando muchos de estos atajos.
RAÚL DICE: Ten cuidado al usar el «Acelerón Loco» en las curvas cerradas. El momento oportuno y la duración de cada derrape dependen de la dirección del suelo. Por ejemplo, si el suelo va a la izquierda en una curva cerrada a mano izquierda, el derrape debe ser corto. Si el suelo va a la derecha en un giro cerrado a mano izquierda, el derrape debe ser algo más largo.





2-D CRAZY CANYON

QUÉ HACER
Ir por la serpentina de carreteras de un cañón a un destino final sin caer.
¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
La carretera es bastante angosta y está repleta de peligrosas grietas.
ALFREDO DICE: Aquí no hay nada demasiado exigente. Si no se te dan bien las curvas empinadas al final de cada serie de grietas, no tienes más que derrapar hacia la pared. Quizá el choque te frene, pero es mejor que caer.
RAÚL DICE: Haría falta ser un pardillo para serpentear a lo largo de la carretera. Mejor salta las grietas y acuérdate de frenar al llegar al punto final.







2-E CRAZY AIR

QUÉ HACER
Usar una larga secuencia de *quarter-pipes* para cruzar saltando el poste de meta.
¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Las *quarter-pipes* están cada vez más separadas conforme te vas acercando a tu destino.
ALFREDO DICE: Las flechas rojas de las *quarter-pipes* apuntan en diagonal. Ignóralas y sube recto por la rampa. Salta antes de abandonar la plataforma y luego derrapa al aterrizar para encarar la siguiente flecha. El impulso del derrape te evitará tener que realizar un acelerón cada vez.
RAÚL DICE: Si buscas una forma más fiable de hacer esto, no uses el salto y sigue la dirección de las flechas. Utiliza el «Acelerón Crazy» sólo al tocar la parte inferior de las flechas y el impulso te llevará.





2-F CRAZY BOWLING

>> QUÉ HACER
Saltar y derrapar por una pista de bolos, derribando 70 bolos en 60 segundos.

>> ¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Cuesta girar porque el suelo es resbaladizo.

ALFREDO DICE: El reto «Crazy Bowling» es un poco más indulgente aquí que en anteriores entregas de *Crazy Taxi*. No en vano, el límite de tiempo es mayor. En vez de conducir en línea recta contra cada grupo de bolos, derrapa directamente contra el bolo de más adelante y confía en que los otros también caigan.

RAÚL DICE: No vayas demasiado deprisa. Así, si te dejas algún bolo siempre puedes girar con una derrapada y tirar los que quedan. Acércate recto y derrapa sólo en el último instante antes de golpear los bolos.





2-G CRAZY TURN

>> QUÉ HACER
Saltar con derrape de una plataforma a otra y detenerte dentro del límite.

>> ¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Calcula mal uno solo de los saltos y acabarás en el agua.

ALFREDO DICE: Pulsa el botón «Y» para dar un «Salto Crazy» tras recorrer unos dos tercios de la rampa y no te pasarás el objetivo. Creo que es uno de los desafíos Crazy más fáciles que hay.

RAÚL DICE: Este desafío es uno de mis favoritos y, mientras sepas saltar derrapando, no tendrás problemas. En cuanto toques el pie de cada rampa, derrapa 90º para ponerte mirando de lado a la siguiente plataforma.





2-H CRAZY INFINITY

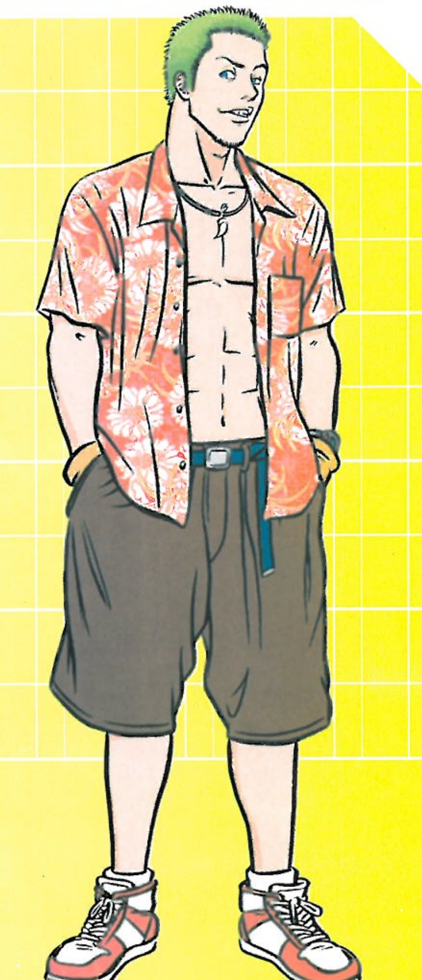
>> QUÉ HACER
Pasar por una larga rampa con la forma del símbolo de infinito o, si lo prefieres, de ocho.

>> ¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Hay que trazar seis curvas en horquilla en sólo 40 segundos. Un auténtico hueso.

ALFREDO DICE: Suelta el acelerador al pasar derrapando por cada una de las curvas en horquilla. Tendrás mucho más control al salir del «Derrape Crazy» y es mucho menos probable que te caigas en el borde del circuito.

RAÚL DICE: Usa la «Marcha Atrás Crazy» para ayudarte a parar dentro del límite verde. Si no, es probable que te pases de largo y caigas.







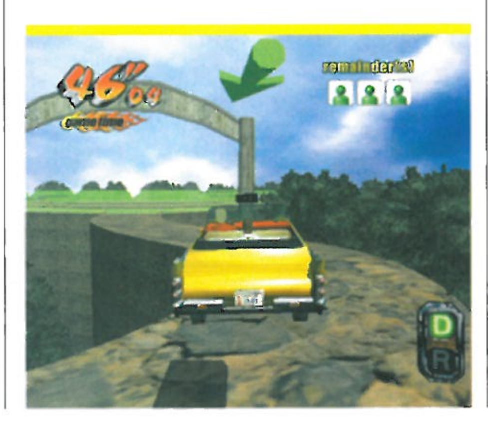
2-I CRAZY RUSH

>> QUÉ HACER
Llevar a tres pasajeros a sus respectivos destinos en un tiempo inferior a 55 segundos.

>> ¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Las carreteras que llevan a los destinos de los tres pasajeros son sinuosas y de lo más estrechas.

ALFREDO DICE: Lo más lógico es llevar primero a los pasajeros más fáciles (el *quarterback* y el judoka). Deja al frailecillo para el final para no tener que volver por su difícil parte del trazado. ¿Podrás superar mi marca de 53:25 segundos?

RAÚL DICE: Tómate tu tiempo a la hora de recoger a los pasajeros. Perderás unos valiosísimos segundos si casi los atropellas. No olvides tomar atajos saltando por los huecos de los tortuosos caminos.





2-J CRAZY ZIGZAG

>> QUÉ HACER
«Saltar con Derrape» por las plataformas antes de parar dentro del límite verde al final del recorrido.

>> ¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Complicado no es, es una pesadilla. Las plataformas se acortan, se estrechan y se distancian y las curvas se hacen cada vez más pronunciadas.

ALFREDO DICE: Mira los límites amarillos al final de la plataforma. Si puedes «Saltar con Derrape» con tu taxi situado exactamente en paralelo a estas líneas, estarás alineado de maravilla para la siguiente plataforma.

RAÚL DICE: Quise cargarme mi Xbox cuando al fin llegué al límite verde para luego ir y pasarme. En cuanto toques la última plataforma, da marcha atrás para asegurarte al cien por cien de que te detendrás.







3-A CRAZY ATTACK

QUÉ HACER
Recorrer un circuito completo de la fase «West Coast» en menos de cuatro minutos.

¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Es un área enorme. Además hay un tráfico lento que puede impedirte avanzar.

ALFREDO DICE: Usa estos dos atajos:

1) Al bajar por las colinas al principio del nivel, ve recto por el medio. Luego acelera y salta cuando estés a punto de salir volando de cada sección plana. Saltarás por encima del tráfico y llegarás abajo del todo en la mitad de tiempo.

2) Justo antes de hacer como de costumbre el giro de 180º en la estación de RB, acelera por encima del borde a mano izquierda y déjate caer a la carretera que va en sentido contrario.

RAÚL DICE: Ahí van mis tres taimados consejos:

1) En la carretera dividida que lleva hacia el faro, ve por la ramificación derecha contra el tráfico que viene de frente. En esta dirección hay menos coches, con lo cual es más fácil sortearlos.

2) Tras el puerto, mantente a la derecha y encontrarás una carretera que lleva a una ruta costera. Esta zona es nueva en *Crazy Taxi 3*. Síguela y salta el canal para apurar en unos segundos la ruta hacia la iglesia.

3) Cuando llegues a lo alto de la colina detrás de la estación de bomberos, tira en el cruce por la ruta a mano izquierda. Es mucho más corta y menos curvilínea que la de la derecha.





3-B CRAZY TOUR

QUÉ HACER
Dejar a 40 pasajeros en la fase «Glitter Oasis». Sólo cuentas con nueve minutos para completar este desafío.

¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Al dejar algunos pasajeros, aparecerá el siguiente y te pedirá que vayas en la dirección totalmente opuesta.

ALFREDO DICE: El uso del «Derrape Crazy» te ayudará a pararte por completo cuando necesites dejar a los pasajeros. Es imposible que superes este desafío a la primera. Tú persevera, apréndete las rutas y usa mis atajos:

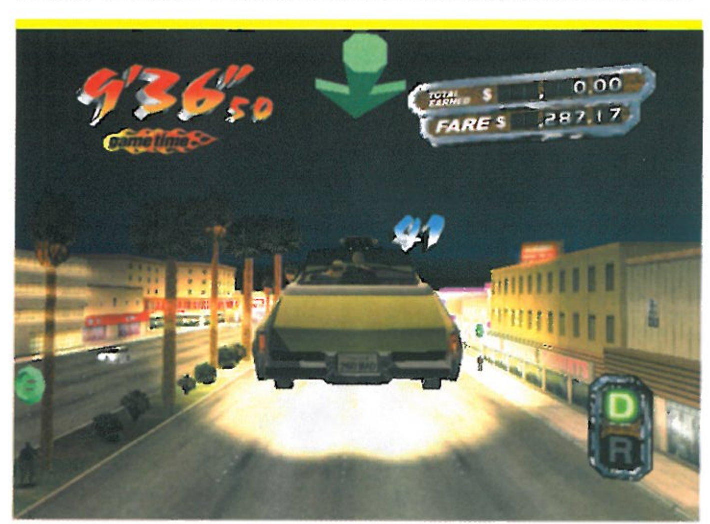
1) Cuando llegues al helipuerto, vete a la derecha y sigue el camino de tierra colina arriba hasta el primer recodo. Salte del camino de tierra mediante un brinco hacia la ladera inclinada y sube recto por la cuesta, saltando las crestas sobre la marcha.

2) Tras detenerte en la parada de autobús de Pleasure, dirígete a lo alto de la presa y salta recto desde el punto más alto. Continúa a lo largo del río hasta llegar al camping.

RAÚL DICE: Tienes un promedio de 13:05 segundos por pasajero. Si ya sabes que el siguiente pasajero querrá ir en la dirección contraria, efectúa una derrapada de 180º antes de pararte a por el pasajero anterior. Aquí tienes dos atajos:

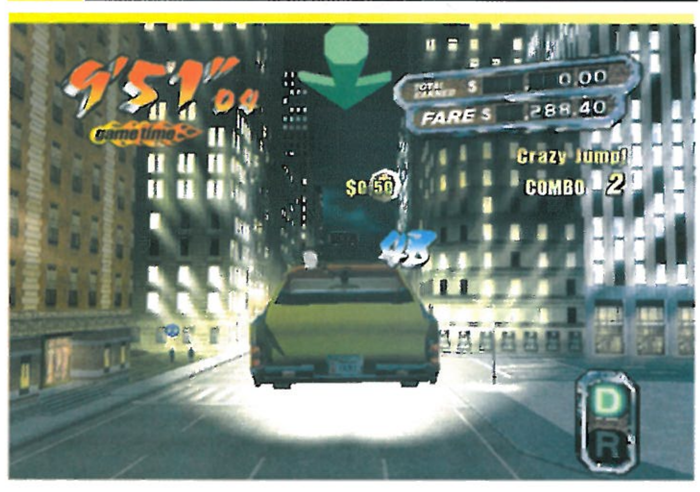
1) Una vez que hayas dejado al pasajero de North Gate, ve por la carretera de la rampa pequeña que lleva detrás del edificio. Da un «Salto Crazy» al llegar a lo alto de la rampa y saltarás por encima de un gran cañón hacia tu destino.

2) Tras «Elephant Rock», sigue la flecha de dirección y da otro salto de atajo detrás del centro de visitantes de la Roca. De este modo aterrizarás justo en el restaurante.





S-S CRAZY SPECIAL



QUÉ HACER
Ir a los puntos de destino en 35 ubicaciones distintas de la fase «Small Apple».

¿POR QUÉ ES COMPLICADO?
Para completar el desafío deberás alcanzar cada punto de destino en unos nueve segundos.

ALFREDO Y RAÚL COINCIDEN EN DECIR: Ve directamente a **(1)** el museo de arte. Da un giro de 180º y avanza hacia **(2)** el quiosco de música. Gira a la derecha hacia **(3)** el dojo de karate y luego sigue el atajo de la derecha hacia **(4)** la librería. **(5)** La floristería está tras el siguiente giro a la derecha. Luego tuerce a la derecha y dirígete a **(6)** la tienda del *gourmet*. Ve para **(7)** la bolera y continúa hacia **(8)** la disco. Bordea hacia **(9)** el club nocturno y luego hacia **(10)** el hotel y **(11)** la iglesia. Tu siguiente parada es **(12)** el restaurante japonés. Luego da la vuelta hacia **(13)** el restaurante chino. Justo enfrente están **(14)** los grandes almacenes. Llégate **(15)** a la terminal central subiendo por dos calles y torciendo a la derecha. Gira por la izquierda hacia **(16)** la joyería y vete luego a **(17)** la torre del reloj. Tu siguiente destino es **(18)** el teatro, seguido de **(19)** el cine. Pasa por el parque hacia **(20)** el puerto del ferry y luego da un giro de 180º para dar con **(21)** el helipuerto. A continuación, viene **(22)** la terminal de autobuses, seguida de **(23)** el «Crazy Times» y **(24)** el teatro de variedades. Ve por el siguiente desvío a la izquierda, tira calle abajo y tuerce por la primera calle a la derecha para ir a **(25)** la emisora de televisión. Dirígete hacia **(26)** el teatro de la ópera, **(27)** el estadio y luego **(28)** la juguetería FAO. Desde aquí, baja todo recto por la calle y entra en el parque para ir **(29)** al cobertizo de los botes. Una vez en **(30)** la tienda HMV (justo delante del parque), baja recto por la calle hasta **(31)** el Hard Rock Café. Tuerce a la derecha y vete a **(32)** la tienda Gap y desde aquí a **(33)** la universidad. Da la vuelta, dirígete al **(34)** Burger King y luego ve al **(35)** club de jazz.

FIN

En la Revista Oficial Xbox Edición Española queremos que saques el máximo provecho del potencial de tu consola Xbox. Por eso, te ofrecemos cada mes los estrenos de las mejores películas en DVD. Al salir de fábrica Xbox no reproduce DVD, sino que el usuario debe adquirir una unidad remota, constituida por un mando a distancia y un receptor infrarrojo que se conecta al puerto del controlador, para poder visualizar el DVD. Una vez instalada la unidad remota, Xbox ya estará preparada para reproducir DVD. Ponte cómodo, prepara las palomitas y... ¡Qué empiece la función!



K-19: THE WIDOWMAKER

APRECIADO, respetado por sus hombres y considerado el capitán de submarino con más experiencia de la Armada Soviética, Mikhail Polenin es relevado de su puesto al mando del K-19 cuando los dirigentes soviéticos deciden que no está acondicionando el submarino insignia de la Armada Rusa con la suficiente rapidez para realizar su viaje inaugural. Los grandes jefes de la Armada eligen para sustituirle al capitán Alexei Vostrikov, un oficial cuyo único objetivo es cumplir las misiones que le encomiendan, con una voluntad de hierro, y que consigue que el K-19 zarpe exactamente en la fecha prevista: a las 16:00 horas del 18 de junio de 1961. Dos actores de la talla de Liam Neeson y Harrison Ford protagonizan este trepidante *thriller* en el que los dos hombres lucharán por mantener sus firmes convicciones respecto a su manera de gobernar la tripulación del submarino y que nos permitirá disfrutar del bagaje interpretativo de dicho elenco de actores. Por su parte, la directora Kathryn Bigelow, firmante de *Near Dark*, regresa al cine de acción con una obra madura cargada de suspense y tensión, sustentada en hechos reales, que se convierte en un feroz *thriller* que se ha convertido en su obra cumbre.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **KATHRYN BIGELOW**
- INTÉRPRETES: **HARRISON FORD, LIAM NEESON, PETER SARSGAARD, JACOB PITTS**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS, INGLÉS EN DD 5.1**
- GÉNERO: **THRILLER**
- DISTRIBUIDOR: **FILMAX**

EXTRAS
- Spot
- *Trailer*
- Fichas artística y técnica

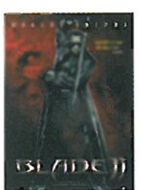
MIB II



CUANDO un monstruo *kylothiano* resentido y camuflado como modelo de lencería pone en peligro la supervivencia de la especie humana, los chicos de MIB reciben la orden de ponerse inmediatamente en acción. Con su sede central sitiada y el tiempo a punto de agotarse, los agentes K y J recurren a la ayuda de Frank el Perro y de un batallón de gusanos vividores para dar al alienígena una buena patada en el trasero. Tras el gran éxito de la primera entrega, Tommy Lee Jones y Will Smith vuelven a vestirse de negro como los agentes J y K para salvar la Tierra de la escoria del universo, de nuevo bajo las órdenes del director Barry Sonnenfeld, firmante de *Wild Wild West*. Basada en un modesto cómic de Lowell Cunningham, *Men in Black II* ha triunfado muy por encima de sus expectativas gracias a la inteligente combinación de humor, ciencia ficción y falta de prejuicios que ya caracterizaba la primera parte.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **BARRY SONNENFELD**
- INTÉRPRETES: **TOMMY LEE JONES, WILL SMITH, LARA FLYNN BOYLE, JOHNNY KNOXVILLE**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **CIENCIA FICCIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA TRISTAR**

BLADE II



BLADE se ve obligado a aliarse con un grupo de vampiros liderado por su mayor enemigo para luchar contra una nueva clase de criaturas que se alimentan no sólo de humanos, sino también de los propios vampiros. Blade deberá decidir si puede confiar en los que hasta ese momento eran sus mayores enemigos, mientras busca la forma de derrotar a esta nueva encarnación del Mal que está a punto de dominar las calles e imponer su reinado de terror.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **GUILLERMO DEL TORO**
- INTÉRPRETES: **WESLEY SNIPES, KRIS KRISTOFFERSON, RON PERLMAN**
- AUDIO: **DTS, DOLBY DIGITAL EX 5.1: ESPAÑOL, INGLÉS. DOLBY DIGITAL 2.0: INGLÉS**
- GÉNERO: **TERROR**
- DISTRIBUIDOR: **TRIPICTURES**

LILO & STICH



EN LAS ISLAS de Hawaï vive Lilo, una pequeña niña huérfana que adopta lo que ella piensa que es un inocente perrito. Lo que no sabe es que su nueva mascota, Stitch, es un peligroso experimento genético, el extraterrestre más buscado de la galaxia, que se ha fugado de un planeta alienígena y cuyo único interés es utilizar a Lilo como escudo para evadir a sus perseguidores. Gracias a su fe en el «Ohana», la tradición familiar hawaiana, Lilo logrará conquistar el corazón de Stitch y le dará aquello para lo que nunca fue diseñado: la posibilidad de querer a alguien. Una aventura cautivadora que ha dado la vuelta al mundo con un relato sorprendente sobre el poder de la lealtad, la amistad y el valor de la familia.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **DEAN DEBLOIS, CHRIS SANDERS**
- AUDIO: **CATELLANO, CATALÁN, INGLÉS Y PORTUGUÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **INFANTIL**
- DISTRIBUIDOR: **BUENA VISTA**



THE SCORPION KING

HACE unos 5.000 años, un hombre implacablemente ambicioso llamado Memnon llegó a creer que su destino era regir a unas tribus repartidas por el desierto. Al mando de un ejército de rudos bárbaros recorrió las montañas y las llanuras, esclavizando o matando a todos aquellos a quienes encontraba. Sólo había unas cuantas tribus que se interponían entre Memnon y el trono. Sabiendo que se acercaba el momento de la batalla, se unieron y contrataron a Mathayus para eliminar al brujo que ayudaba a Memnon y, así, privar a éste de su aliado más peligroso. Película para espíritus necesitados de acción a raudales, que se estructura bajo la típica historia del héroe invencible que recorre todas las características que los fieles al género exigen: el inmaculado héroe, la bella dama que debe conquistarse, el malvado poderoso, el hechicero y el tonto que ayuda al héroe. Sorprendentes peleas, efectos especiales y un acertado reparto para tal filme hacen de *The Scorpion King* una entretenida película repleta de acción y aventuras ideal para poner a prueba nuestro equipo de cine en casa.



EXTRAS

- Versión extendida: Montaje con escenas eliminadas
- Comentarios
- Tomas falsas



- Acceso a Web
- Versión alternativa de las escenas clave
- Cómo se hizo
- Cómo recrear la historia
- Coreografía de las secuencias de lucha
- Efectos especiales
- Diseño de vestuario
- Trabajando con animales
- The Rock y Michael Clarke Duncan
- Godsmack: I Stand Alonse



INFORMACIÓN DEL DVD

- DIRECTOR: **CHUCK RUSSELL**
- INTÉRPRETES: **DWAYNE «THE ROCK» JOHNSON, STEVEN BRAND, MICHAEL CLARKE DUNCAN, KELLY HU**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS, INGLÉS EN DD 5.1**
- GÉNERO: **ACCIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **UNIVERSAL**

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
(EDICIÓN ESPECIAL)

CON LA AYUDA de un grupo de amigos y valientes aliados, Frodo Bolson emprende un peligroso viaje hacia el Monte del Destino con la misión de destruir el Anillo Único. Pero Sauron, el Señor Oscuro creador del Anillo, envía a sus servidores para perseguir al grupo. Si Sauron logra recuperar el Anillo, será el final de la Tierra Media. La llegada de estas dos esperadas ediciones de El señor de los anillos, la especial y la de coleccionista, se ha convertido en el acontecimiento más importante del año en el mundo del DVD. La larga espera ha merecido la pena ya que ahora contamos con una edición espectacular, con un total de cuatro discos, acorde con la espléndida obra literaria de J.R.R. Tolkien y la obra cinematográfica de Peter Jackson. Un total de siete secuencias inéditas y 19 escenas ampliadas enriquecen esta nueva edición que se completa nada menos que con 30 minutos de material nunca visto. Sin lugar a dudas se trata de uno de los mejores DVD que se han editado hasta la fecha.



EXTRAS (4 DISCOS)

Del libro a la pantalla: Introducción J. R. R. Tolkien: Creador de la Tierra Media. **Del libro al guión:** visualizando la historia, diseñando y construyendo la Tierra Media, Nueva Zelanda se convierte en la Tierra Media. **De la pantalla a la realidad:** Introducción, rodando la Comunidad del Anillo, efectos visuales, posproducción, el sonido y la música, servicio de producción, escala digital, el camino nunca se acaba, atlas de la Tierra Media.

INFORMACIÓN DEL DVD

- DIRECTOR: **PETER JACKSON**
- INTÉRPRETES: **ELIJAH WOOD, IAN MCKELLEN, VIGGO MORTENSEN, CHRISTOPHER LEE, LIV TYLER**
- AUDIO: **DISCOS 1 Y 2: CASTELLANO E INGLÉS EN DD 5.1 EX. CASTELLANO EN DTS. DISCOS 3 Y 4: CASTELLANO E INGLÉS EN DD 2.0**
- GÉNERO: **FANTÁSTICO**
- DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA TRISTAR**

ACCIÓN MUTANTE

ESTAMOS en el futuro, año 2012. El mundo está dominado por pijos y niños bonitos. Sólo lucha contra el sistema «Acción Mutante»: un grupo de minusválidos físicos dispuestos a acabar con la sociedad que les ha marginado. Deciden dar el golpe. Ramón Yarritu, el líder, vuelve de la cárcel con un magnífico plan: secuestrar a Patricia, la hija del señor Orujo, industrial millonario y famoso por sus panecillos integrales. Eligen para ello el día de su boda. Tras algunos problemas y unos cuantos muertos la operación es un éxito. El punto señalado para la entrega del rescate será el bar *La Mina Perdida*, en el planeta Asturias, remoto paraje habitado sólo por mineros. Todo parece sonreír a los miembros de «Acción Mutante» pero, durante el trayecto a bordo de la nave espacial, surge la tragedia. Después de realizar el corto *Mirindas Asesinas*, Álex de la Iglesia y Jorge Gerricaechevarría escriben otro guión para un cortometraje de ciencia ficción, *Piratas del espacio*, que leyó una amiga suya de El Deseo, productora que les propuso convertir el corto en un largometraje.

INFORMACIÓN DEL DVD

- DIRECTOR: **ÁLEX DE LA IGLESIA**
- INTÉRPRETES: **ANTONIO RESINES, ALEX ANGULO, FREDERIQUE FEDER, FERNANDO GUILLÉN**
- AUDIO: **CASTELLANO EN ESTÉREO Y DOLBY DIGITAL 5.1DIGITAL 2.0: INGLÉS**
- GÉNERO: **COMEDIA**
- DISTRIBUIDOR: **MANGA FILMS**

ALQUILER

LA MÁSCARA DEL FARAÓN

EN EL PARÍS del año 2000, una momia con poderes malignos hace surgir un fantasma llamado Belphegor. Cuando cae la noche, esta criatura deambula por los pasillos del museo del Louvre. Las vitrinas se hacen añicos, las pantallas de vídeo se distorsionan, los sistemas de alarma se neutralizan... A veces aterrador, a veces casi humano, este fantasma se atreve a todo y parece invencible... Gracias a la aventuras de este nuevo Belphegor, descubriremos el reverso del decorado más famoso del mundo, que se convierte en uno de los protagonistas de este filme de terror que cuenta con diversos actores de la escena francesa entre los que destacan una Sophie Marceau de una belleza capaz de enamorar al fantasma más terrorífico. Terror, aventuras e intriga mantendrán atento al espectador amante del género.

INFORMACIÓN DEL DVD

- DIRECTOR: **JEAN-PAUL SALOMÉ**
- INTÉRPRETES: **SOPHIE MARCEAU, MICHEL SERRAULT, FRÉDÉRIC DIEFENTHAL, JULIE CHRISTIE**
- AUDIO: **CASTELLANO Y FRANCÉS EN DD 5.1**
- GÉNERO: **TERROR**
- DISTRIBUIDOR: **LAUREN FILMS**



PRÓXIMO NÚMERO

REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD

DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



TOEJAM & EARL III: ALL FUNKED UP
Toejam y Earl tienen el funk metido en el cuerpo y están listos para la acción.

NBA INSIDE DRIVE 2003
Ahora tienes tu oportunidad de triunfar como Pau Gasol gracias a nuestra demo.

FIREBLADE
Llega el primer simulador de helicóptero para Xbox. ¡No dejes de disparar!

REIGN OF FIRE
El ambiente se caldea con el fuego de los dragones sueltos en el metro de Londres.

SPLASHDOWN
Asegúrate de ponerte el chaleco salvavidas antes de lanzarte a probar esta demo.

TRANSWORLD SNOWBOARDING
Llegaron el frío y la nieve y también tu oportunidad de lucirte con la tabla de snowboard.

MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Una nueva oportunidad de demostrar tus habilidades sobre dos ruedas.

NUEVOS ANÁLISIS

- James Bond 007: Nightfire
- Metal Dungeon
- Tom Clancy's Ghost Recon
- X-Men Next Dimension
- Superman
- Furious Karting
- Minority Report

... Y más análisis de nuevos juegos para Xbox.

¡VÍDEOS EN EL DVD!

- BMX XXX
- Legends of Wrestling II
- FIFA 2003
- Harry Potter y la Cámara Secreta
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Lamborghini
- BloodRayne

... Y más vídeos de juegos Xbox

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

¿QUÉ GATO NECESITA SIETE VIDAS CUANDO PUEDE CONTROLAR EL TIEMPO?











Con Blinx, el único gato capaz de viajar en el tiempo, podrás volver atrás y corregir tus errores.

Recoge la basura con el "Aspirador de Tiempo" y almacena energía. Cuando quieras moverte a mayor velocidad, la necesitarás.

Congela a tus enemigos o date un tiempo extra.

Si te grabas y vuelves a jugar, jugarás contigo mismo.

Haz que tus enemigos se muevan a cámara lenta.

Gracias al disco duro de la Xbox, por primera vez controlarás todo el juego. Y todo el tiempo.





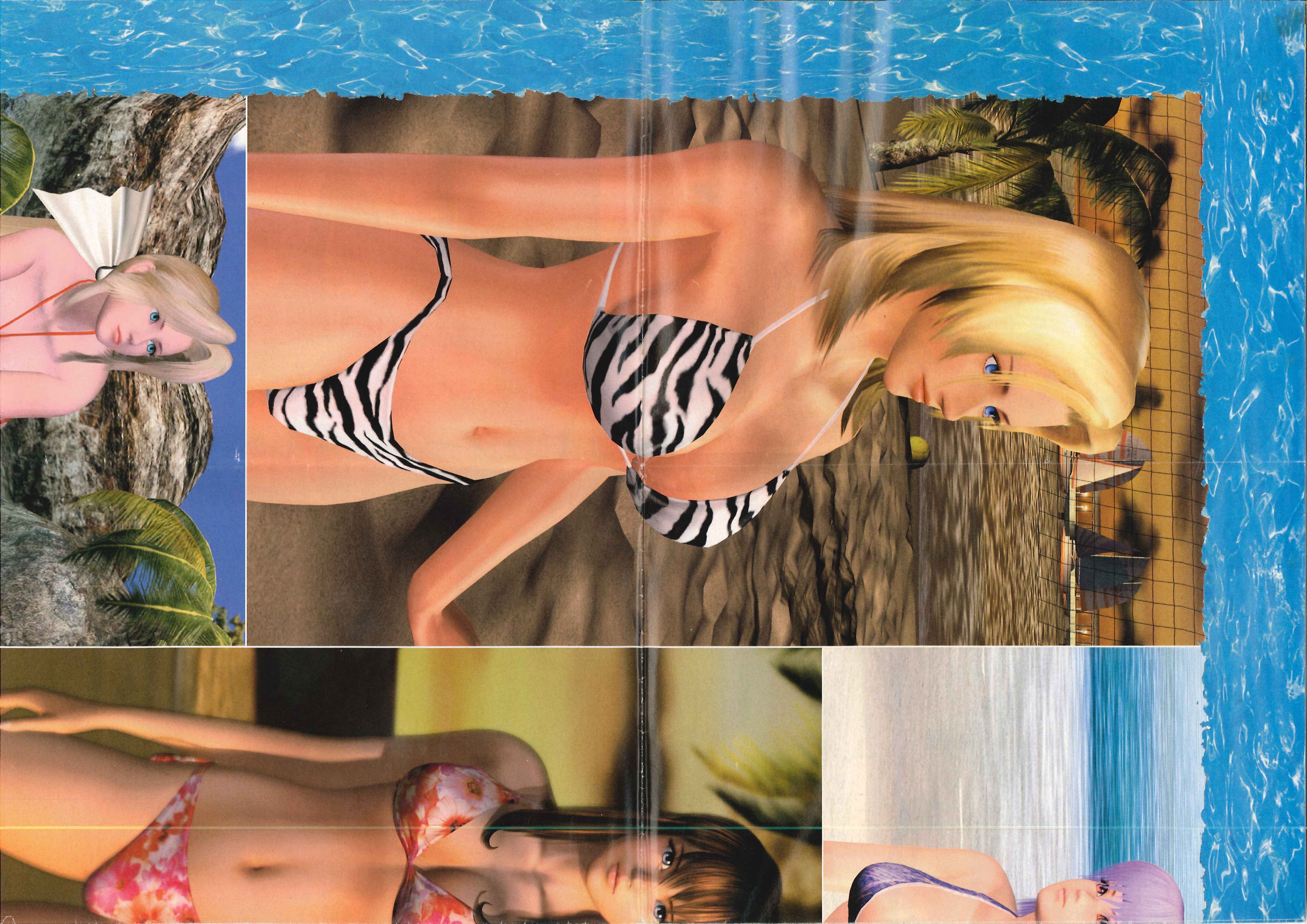




www.xbox.com/es/blinx

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

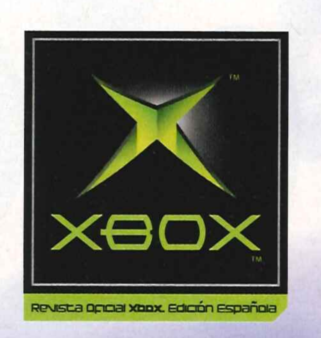





DOAX
code: kunoichi
DOA X
DOA X


DOAX
code: kunoichi
DOA X
DOA X







ERO

ES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
		1	2
	7	8	9
	14	15	16
	21	22	23
	28		

MARZO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

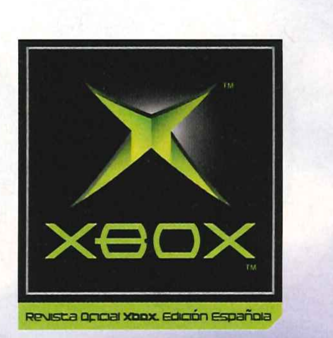
YO

ES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	2	3	4
	9	10	11
	16	17	18
	23	24	25
	30	31	

JUNIO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29







RERO

ES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
		1	2
	7	8	9
	14	15	16
	21	22	23
	28		

MARZO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

YO

ES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	2	3	4
	9	10	11
	16	17	18
	23	24	25
	30	31	

JUNIO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

2003

ENERO

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

FEBR

Lunes	Martes	Miércoles	Juev
3	4	5	6
10	11	12	13
17	18	19	20
24	25	26	27

ABRIL

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

MA

Lunes	Martes	Miércoles	Juev
			1
5	6	7	8
12	13	14	15
19	20	21	22
26	27	28	29

2003

ENERO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

FEBR

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEV
3	4	5	6
10	11	12	13
17	18	19	20
24	25	26	27

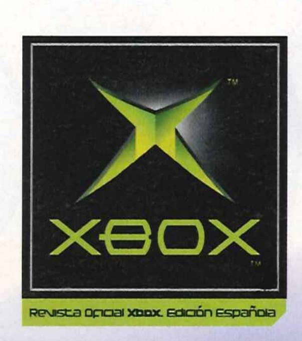
ABRIL

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

MA

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEV
			1
5	6	7	8
12	13	14	15
19	20	21	22
26	27	28	29







STO

ES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	1	2	3
	8	9	10
	15	16	17
	22	23	24
	29	30	31

SEPTIEMBRE

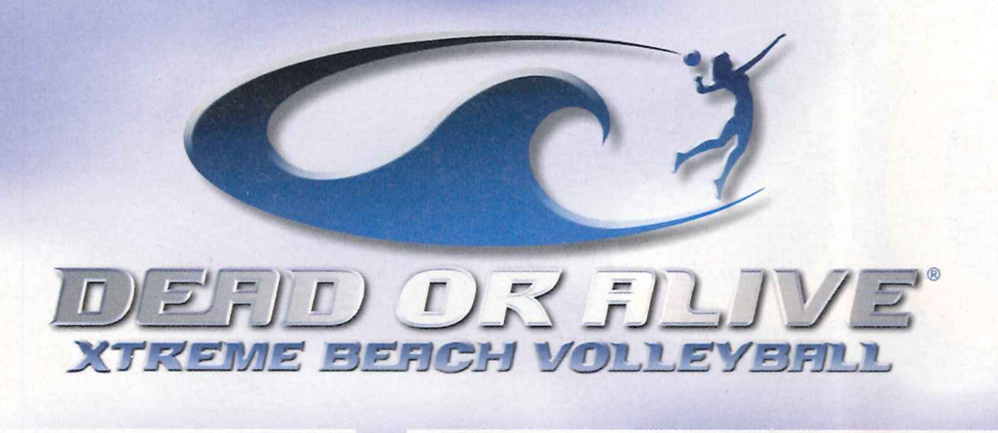
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

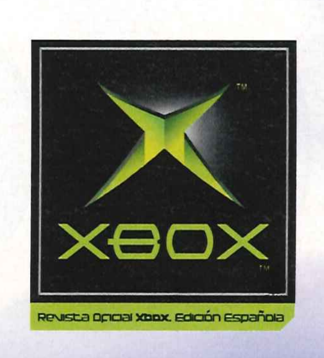
MBRE

ES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
		1	2
	7	8	9
	14	15	16
	21	22	23
	28	29	30

DICIEMBRE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				







STO

ES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	1	2	3
	8	9	10
	15	16	17
	22	23	24
	29	30	31

SEPTIEMBRE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MBRE

ES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
		1	2
	7	8	9
	14	15	16
	21	22	23
	28	29	30

DICIEMBRE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

2003

JULIO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AGO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEV
4	5	6	7
11	12	13	14
18	19	20	21
25	26	27	28

OCTUBRE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

NOVIE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEV
3	4	5	6
10	11	12	13
17	18	19	20
24	25	26	27

2003

JULIO

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AGO

Lunes	Martes	Miércoles	Juev
4	5	6	7
11	12	13	14
18	19	20	21
25	26	27	28

OCTUBRE

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

NOVIE

Lunes	Martes	Miércoles	Juev
3	4	5	6
10	11	12	13
17	18	19	20
24	25	26	27


NINJA
DOAX
code: kunoichi


NINJA
DOAX
code: kunoichi



